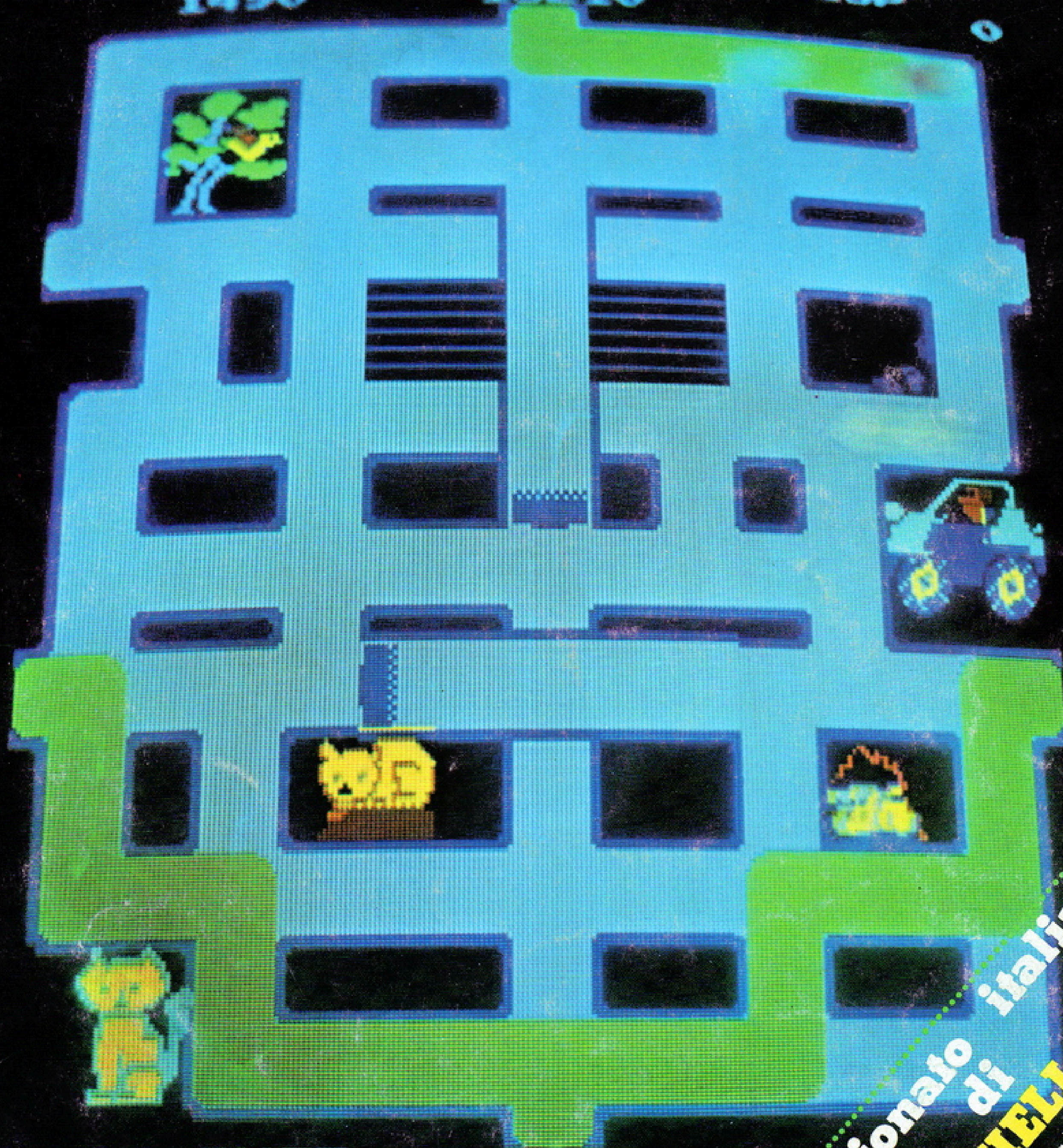
*Rivista di giochi "intelligenti"* *Anno III n. 5 - Maggio 1982 - L. 2.500*

# PERGIOCO

## DOSSIER ELETTRONICI




GAME OVER
CREDIT 00

**campionato italiano di OTHELLO**

i problemi per le selezioni

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo

xanti
34



Illy
CAFFE'

PIZZI & PIZIO · MILANO

STUDIO BOGGERI



# i Noiosauri non si annoieranno più ...giocano Ravensburger

"C'era una volta un Noiosauro mite e gentile, ma assai annoiato dalle lunghe sere grige di televisione e di passività....", così cominciava una storia di tanto tempo fa, che adesso non si sente più raccontare:

con il "Milionario" della Ravensburger, i Noiosauri non si annoiano più.




Ravensburger ®

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III n. 5 - Maggio 1982 - L. 2.500

# PERGIOCO

**PERGIOCO**
*Rivista di giochi "intelligenti"*
***Direzione Amministrazione Abbonamenti:***
*Pergioco s.r.l.*
*Via Visconti d'Aragona, 15*
*20133 - MILANO*
*Tel. 02/719320*
**Direttore Responsabile:**
*Roberto Casalini*
**Redazione:**
*Marco Donadoni*
*Sergio Masini*
*Jolanda Maggiora*
*(grafica e segreteria di redazione)*
**Hanno collaborato a questo numero:**
*Gaetano Anderloni - Carlo Animato - Loretta Bertolotti - Roberto Bonsi - Adolivio Capece - Luciano Cavalli - Francesco Comerci - Maria Da Pra - Leonardo Felician - Giovanni Gandini - Marco Iudicello - Paola Jacobbi - Sergio Luciano - Stefano Lumini - Giovanni Maltagliati - Nory Mangili - Sergio Masini - Roberto Morassi - Bruno Mugnai - Elvezio Petrozzi - Raffaele Rinaldi - Paolo Romano- Carlo Eugenio Santelia - Marvin Allen Wolfthal.*
**Fotografie:**
*Beppe Buccafusca*
**Copertina:**
*Lupo Mannaro*
**Abbonamento Annuo:**
*(12 numeri) L. 25.000*
*Raccomandato:L. 28.500*
*Arretrati: L. 5.000*
**Per l'Italia Distribuzione: SO.DI.P.**
*"Angelo Patuzzi" s.r.l.*
*Via Zuretti 24 - 20125 MI*
**Pubblicità:**
*Mauro Manni*
*c/o editoriale Fama*
*via Cenisio 13*
*Milano*
*tel. 02/3450041/2*
*667179*

**Registrazione Tribunale di Milano nr. 327 del 5/8/80**
**Composizione e Stampa:**
*Grafiche Signorelli*
*Calvenzano (Bergamo)*
**Fotoliti:**
*Fotolito Lorenteggio - MI*



## SOMMARIO



## DA GIOCARE





GARE E TORNEI



# Da Napoli a Kensington passando per l'elettronica

*Il posto d'onore abbiamo deciso, stavolta, di dedicarlo a una città — Napoli — e ai suoi giochi. D'azzardo, in special modo. Ci guidano, in questo viaggio lungo le ramificazioni dell'*alea *partenopea, due napoletani veraci: Sergio Luciano, che indaga sui rapporti tra gioco e malavita, e Carlo Animato, che passa in rassegna, condendola di aneddoti, la vasta casistica dei giochi praticati nella capitale del Sud.*

*Il servizio su Napoli, nelle nostre intenzioni, vorrebbe essere il primo di una lunga serie dedicata alle città e alle regioni italiane. I lettori ci offriranno un aiuto inestimabile se vorranno segnalarci giochi regionali "tipici", tuttora praticati o anche caduti in disuso. Potrebbe scaturirne un atlante ludico regionale inedito e di grande interesse.*

*Dopo Napoli, si impone una breve sosta a Kensington. Si tratta, nel nostro caso, di un gioco, che ha preso il nome dai celebri giardini londinesi in cui i due autori lo hanno inventato. A quanto pare è stata un'invenzione azzeccata, poiché Kensington è il gioco più popolare del momento in Inghilterra e negli Stati Uniti, dove ha venduto oltre 250.000 copie nel giro di qualche mese.*

*Dai giochi descritti ai giochi da fare. A partire da questo mese, Pergioco pubblica i soldatini napoleonici da ritagliare e utilizzare per un wargame tridimensionale. Stavolta è di scena la fanteria. Su Pergioco di giugno, i lettori troveranno l'artiglieria.*

*Ulteriore salto, dai soldatini a Kbyte, con il dossier sui giochi elettronici. I microcircuiti, quest'anno, segnano il passo. Mentre si attende che i personal computer — a cui dedicheremo un servizio nei prossimi mesi — e le scacchiere elettroniche facciano da battistrada, le aziende, scottate dagli invenduti degli anni passati, si sono fatte guardinghe e hanno sfoltito gli articoli. I buoni prodotti, però, non mancano. In questo panorama di stasi, l'unica eccezione è costituita dai giochi televisivi e dagli elettronici da bar, detti più comunemente videogame. Li passano in rassegna Loretta Bertolotti e Paola Jacobbi.*

*Novità e proposte anche nell'inserto da giocare: i problemi per la qualificazione al quarto campionato italiano di Othello, la seconda manche della gara di parole (con la classifica della prima edizione e i risultati del referendum) e una rubrica di Scarabeo potenziata e aperta alla partecipazione dei lettori.*

**Una città e i suoi giochi: Napoli**

# DAL KUMAR AL TOTO NERO



*Fra i bassi e il Vomero si gioca da secoli, al lotto, con le tre tavolette, con i sogni. Secondo alcuni studiosi di filologia, la camorra stessa, che oggi controlla il gioco clandestino, dovrebbe il proprio nome ad un antico gioco d'azzardo*

**di Sergio Luciano**

Masaniello giocava a *Kumar* con mazzi di carte disegnate dagli Arabi e importate nella Napoli dei vicerè dagli spagnoli. Maometto aveva vietato quel gioco ai seguaci del Corano, ma gli azzardisti appassionati lo avevano trasmesso alle città del sud della Spagna. Anche qui il *Kumar*, capace di far svaporare fortune di scudi d'argento in poche ore, era stato bandito dagli editti degli Asburgo. E i "kumarristi" avevano trasferito la loro attività professionale (barare era la regola, nel *Kumar*) a Napoli. Qui la "distrazione" dei vicerè aveva fatto sì che, col *Kumar*, prosperassero due categorie: quella dei giocatori professionisti e quella degli estorsori che dai "kumarristi" esigevano tangenti.

Il *Kumar*, insomma, costituisce una delle tante etimologie possibili per *camorra*. Ma se il mondo del gioco d'azzardo napoletano è da sempre legato alla malavita organizzata, oggi il vero azzardo per i biscazzieri consiste nello sfidare il controllo dei camorristi. Un giardiniere del Comune di Castellammare, di sera tenutario di una bisca per la zecchinetta, è stato punito da tre colpi alla nuca per il rifiuto della "protezione".

La speranza di arrestare "pesci grossi" della camorra irrompendo nelle bische è l'unico motivo per cui la Squadra Mobile di Napoli continua a lottare contro il gioco d'azzardo. Così è stato possibile catturare, tre mesi fa, Enrico Maisto, latitante da due anni, ricercato per omicidio e boss indiscusso della zona nord-occidentale dell'hinterland di Napoli: la passione per i cavalli e gli interessi che aveva sulle scommesse clandestine dell'ippodromo lo hanno tradito.

La polizia, che con venti uomini dovrebbero individuare i responsabili di furti, rapine, falsi, truffe e gioco d'azzardo in tutta la provincia napoletana, agisce dietro le soffiate dei bene informati, con la speranza di spezzare un giro importante o arrestare pregiudicati. Un'operazione come quella, ordinata dal pretore, che fece chiudere per venti giorni il Circolo della Stampa di Napoli per gioco d'azzardo, non serve ai poliziotti: una ventina di insospettabili identificati e segnalati alla magistratura, che li assolve o gli commina blande multe, e un paio di milioni sequestrati.

Molto meglio appostarsi in un vicolo del comune di Marianella, come è stato fatto a gennaio, evitare due telecamere a circuito chiuso, scavalcare un cancello, immobilizzare due pali e irrompere in un circolo "ricreativo" sorprendendo e arrestando venti pregiudicati intorno a tre tavoli di zecchinetta: i poliziotti hanno potuto sequestrare duecento mila lire dai "piatti", e quattro milioni, in pezzi da cinquanta e da cento, messi a mollo in due damigiane di vino bianco nella speranza di sottrarli al sequestro — senza restituzione — che tocca ai soldi "sporchi".

Operazioni fruttuose come questa hanno condotto alla denuncia di circa ottanta persone, tra giocatori e biscazzieri o allibratori dell'ippodromo, e al sequestro di oltre venti milioni negli ultimi cinque mesi. Ma la polizia controlla appena il dieci per cento del giro d'affari legato al gioco clandestino.

I circoli ricreativi, aperti con regolari licenze e subito destinati a ospitare bische, sono dappertutto. Le agenzie ippiche fuorilegge riempiono Napoli, mentre l'hinterland si concentra sugli "ippodromi" improvvisati lungo le strade statali e negli sterrati di periferia, dove si sfiancano cavalli allevati nei garage. Arzano, Frattamaggiore, Caivano, sono centri di confluenza per i "purosangue" dell'ippica sommersa.

La polizia riesce a farsi sentire soltanto al galoppatoio di Agnano. Anche qui tutto è come un gioco delle parti: lo chiamano "il balletto". I poliziotti, riconosciutissimi dagli allibratori, anche se in borghese, agiscono in tre o quattro, pedinando i sospetti che continuano a fargliela sotto il naso: l'importante è nascondere l'atto con cui il giocatore dà la sua puntata o riscuote la vincita. Ed è tutto un insensibile giostrare sugli spalti dell'ippodromo finché, di solito, qualche allibratore distratto si scopre.

Le poste in gioco sono sempre più alte di quelle del botteghino: è questo lo specchietto per le allodole che attira i giocatori. I quali, del resto, ottengono le regolari ricevute delle puntate fatte, non su pezzetti di carta qualunque ma su blocchetti stampati a regola d'arte da tipografie attrezzate. È tramontato il tempo in cui gli allibratori clandestini e gli organizzatori del totocalcio e del lotto "nero", usavano fogli di quaderno strappati in quattro parti. L'organizzazione camorristica che spalleggia e controlla il gioco, offre i vantaggi della sua potenza finanziaria.

"Nell'800 la gente ricorreva al lotto clandestino perché non aveva i tre soldi necessari alla puntata minima del lotto di Stato", racconta lo scrittore Luigi Compagnone. "Al 'gioco piccolo', organizzato per lo più da donne dei vicoli, che giravano con un lungo grembiule dov'era nascosto il registro delle scommesse, veniva accettata la puntata minima di due soldi. Allora dire a qualcuno 'vali due soldi' significava classificarlo tra i diseredati, tra i miserabili. Oggi al lotto nero giocano per poter puntare anche centomila lire su un ambo, perché sono insoddisfatti delle poste in palio e delle giocate massime che il lotto di Stato prevede".

Quando le puntate del lotto nero si concentrano su ambi o terni "popolari" è lo stesso lottista clandestino a puntare a sua volta parte degli incassi sul lotto di Stato per poter pagare le

39

Italia e Vittorio Emanuele

Il Dittatore Decreta

1°

Il Giuoco del Lotto sarà gra-
datamente abolito finché
totalmente cessi per il 1° di
Gennajo 1861.

2°

È istituita in Napoli una Cas-
sa Centrale di Risparmio la
quale terrà un ufficio presso
ciascuno dei dodici Quartieri
della Città di Napoli.
È fatta facoltà ad ogni Munici-
pio di chiedere l'istituzione
di una sede filiale della Cen-
trale in Napoli
Gl'impiegati presso il cessan-
te ufficio del Lotto saranno
preferibilmente applicati al
servizio della Cassa suddetta
e delle sue Dipendenze
Il Ministro delle Finanze
è incaricato dell'esecuzione
del presente Decreto

Napoli 11 settembre 1860

G Garibaldi

01

**Riproduzione del decreto, emesso in data 11/9/1860 e firmato dal dittatore Giuseppe Garibaldi, sull'abolizione del gioco del Lotto: non venne mai applicato per l'immediata protesta del fisco, che ne ottenne la sospensione. Dice il testo: "Il Giuoco del Lotto sarà gradatamente abolito finchè totalmente cessi per il 1° di Gennaio 1861. È istituita in Napoli una Cassa Centrale di Risparmio la quale terrà un ufficio presso ciascuno dei dodici quartieri della Città di Napoli..."**

eventuali vincite, molto forti. Un'altra eredità ottocentesca abbandonata oggi è quella dei settimanali specializzati in cabala e previsioni lottistiche: testate come *Il tesoro, Il vero amico, Il corno d'abbondanza*, contavano migliaia di abbonati quando Garibaldi entrò a Napoli nel 1860 e, costernato da tanto gioco, pensò di proibire il lotto. Prudentemente, non attuò il suo proposito: avrebbe cozzato contro la passione viscerale di tantissimi napoletani, disposti a dare la vita per il gioco. Come quell'anziano portinaio, di cui Matilde Serao narrò la storia in un articolo, che giocò ogni settimana, per quarantacinque anni, un ambo sulla ruota di Napoli: l'unica volta che se ne scordò, i numeri uscirono, e lui morì di crepacuore.

"Tutte balle", polemizza lo scrittore Domenico Rea. "Non è vero che i napoletani siano campioni mondiali di gioco d'azzardo. A Taiwan i vicoli sono invasi dal rumore delle slot-machine, a Bangkok si scommette anche sulla vita dei parenti. Per non parlare degli Stati Uniti. Forse a Napoli si gioca d'azzardo più che nelle città italiane del settentrione, ma meno che a Bari, a Palermo, a Catanzaro...".

Intanto, però, da alcuni anni, alle bische, all'ippica clandestina, al lotto nero, ai pochissimi — ma raffinati — circoli con la roulette, alle scommesse sui combattimenti tra cani — organizzate di notte a Napoli in piazza Carlo III —, alle puntate sulle corse di motociclette nella galleria della Vittoria, si è aggiunto il fenomeno massiccio del totocalcio clandestino. Anche qui, schedine stampate. Anche qui, la possibilità di effettuare puntate molto forti.

Le percentuali variano in relazione alla probabilità della scommessa. Ma chi gioca al toto nero sfrutta anche un'altra possibilità: quella di puntare solo su poche partite, anche su una sola. In genere però la gente preferisce giocarsi la "martingala". Che non è una parte del soprabito: è una scommessa su cinque partite di serie A.

# All'inizio erano salami e olive

*Nelle prime lotterie i premi erano in natura*

**di Carlo Animato**

La nascita del gioco d'azzardo — giacché l'uomo, si sa, è per istinto portato a misurarsi con il Caso — si perde nella notte dei tempi. Ecco perché, per evitare soverchie dissertazioni, a questo discorso sull'azzardo napoletano daremo un limite iniziale, storico, ben preciso — la fine del sedicesimo secolo — sulla base di documenti che pochi conoscono.

Anche a Napoli, dunque, la scommessa, il gusto di sfidare la sorte, la voglia di tentar la fortuna hanno radici antiche, antiche assai. Per reprimerne l'abuso, ad esempio, durante il periodo vicereale (più esattamente nel 1583), l'autorità è costretta ad emanare tre bandi — in seguito riconfermati — in soli tre mesi. Nell'ordine: divieto di scommettere sul parto delle donne (cioé sul sesso dei nascituri), abolizione del diritto di restituzione dei prestiti ai figli di famiglia (se da questi impiegati in scommesse), divieto di scommettere, infine, sulla vita e sulla morte del Papa (oltreché sulla elezione).

**Lotto, riffe ed altro.** A seguito di queste numerose limitazioni, che prevedono multe e pene corporali rigorose, viene sempre più affermandosi *'a bonafficciata* (etimologicamente, deformazione della voce "beneficiata", cioé che dispensa fortune): un antenato e stretto parente del lotto, consistente nel sorteggio — mediante numeri e cartelle — di oro, argento, danaro ed altro (anche immobili, qualche volta). E la *riffa*, una lotteria casareccia tra privati che si svolge ancor oggi nei quartieri più popolosi del centro storico (soprattutto durante le festività tradizionali), con in palio generalmente del cibo: dal capretto pasquale al *canisto*, un cesto colmo di ogni ben di Dio (*...'o ffurmaggio / 'a provola / 'o ssalame / 'a murtadella / 'e cicule / 'o ppresutto/ nziemo ch' 'e chiapparielle / e ll'aulive / e ll'alice salate / ch' 'e sardine / campano tutte nziemo...*, così lo descrive Eduardo in una sua poesia). Sia le beneficiate (i sorteggi appaltati a privati con licenze vendute dagli Eletti della Città prima, dagli stessi Vicerè e dalla Corona poi) che le riffe saranno vietate con decreto dall'11 ottobre 1826. Ma già hanno perso l'originaria importanza — relegate ormai a ricorrenze particolari come le feste patronali — con l'avvento del Lotto che nel 1682 (dopo Genova e Milano) viene ufficialmente autorizzato anche qui. Ed il Lotto, che per traslato viene detto sempre bo-




**Una scena di Napoli del Primo Novecento: venditori di fichi d'india a Riviera di Chiaja. Sullo sfondo una ricevitoria, o banco, del lotto. Al gioco di stato, da sempre il principale protagonista della cittadina, si aggiungono oggi le numerose occasioni di azzardo clandestino.**



nafficiata (ed a cui lo stesso Eduardo De Filippo ha dedicato una delle sue commedie più note, "Non ti pago"), a Napoli è il vero protagonista tra i giochi d'azzardo, il più diffuso; anzi, per dir meglio e con Matilde Serao, *è il largo sogno che consola la fantasia napoletana; è l'idea fissa di quei cervelli infuocati; è la grande visione felice che appaga la gente oppressa; è la vasta allucinazione che si prende le anime.*

Per ogni puntata i giocatori s'inventeranno il terno sicuro, i cabalisti studieranno tavole e coincidenze, i *patuti* rincorreranno quel numero che s'attarda da novanta settimane. Ma può anche trattarsi dell'ambo giocato per una vita intera, con l'ostinazione di chi crede che un giorno, magari sabato prossimo...; o del fatto di cronaca, del caso strano e curioso capitato in famiglia, all'amico, nel quartiere, da cui ricavare subito i numeri propizi: è la Smorfia, il libro "misterico" che tutto traduce e spiega.

*A determinate persone come i monaci ed i gobbi*, scrive Franco Schiattarella, studioso di cose napoletane, *il popolino attribuiva poteri divinatori, ed era normale che i frati mendicanti, nel ricevere l'obolo, suggerissero alcuni numeri da giocare al Lotto.* Così come gli "assistiti", cioé i sapienti dei segreti delle cose nascoste, *straccioni che discorrono ogni notte con gli spiriti superni e inferi* e danno sicuri elementi di vincita (l'unica difficoltà è l'esatta interpretazione delle frasi rivelate).

Le curiosità, gli aneddoti, i fatti sul Lotto sono molti: noi vogliamo raccontarvi soltanto due storie, scelte a caso. La prima risale al 1688 quando — una delle rare volte — il gioco venne abolito, in occasione del terremoto del 5 giugno. *Quel giorno*, scrive Schiattarella, *in quasi tutte le chiese ed i palazzi si ebbero crolli e dissesti, con numerosi morti e feriti; la sera del 9 la città fu poi flagellata da uno spaventoso nubifragio, mentre le repliche sismiche durarono fino al 17 giugno (...) si fecero allora numerose processioni con uomini penitenti e vergini discinte: durante i riti propiziatori molti napoletani "pensando fusse questo l'ultimo giorno del viver loro, si confessavano pubblicamente" e, fra i peccati enunciati ad alta voce di fronte alla folla, quello che destò maggior stupore fu l'aver venduto l'anima al diavolo per poter vincere al Lotto.* (Nonostante i divieti si continuò a puntare sulle estrazioni degli altri Stati; vent'anni dopo, cambiati dominazione — ora ci sono gli austriaci — e vicerè, per evitare la fuoriuscita della valuta ed assicurarsi di nuovo le entrate che il gioco forniva all'erario, venne sollecitato un consulto di teologi che si esprima sulla liceità del passatempo. I teologi, dietro forti pressioni, lo riterranno gioco di pura sorte, assolvendolo).

La seconda curiosità risale a due anni fa, quando un'emittente televisiva locale di largo seguito offre agli spettatori un viaggio autunnale alla Little Italy di New York, per festeggiare il patrono con i napoletani d'oltreoceano. Tra i personaggi che pubblicizzano l'iniziativa c'è Mario Merola. Il re indiscusso della sceneggiata invita tutta Napoli, e — a chi non ha i soldi necessari — dà un consiglio: giochi 5 e 90 (cioé il costo del bi-

glietto, 590.000 lire), e con un po' di buona fortuna... L'ambo diventa popolarissimo, il suggerimento è seguito, i numeri escono, il Lotto sbanca. E si può andare in America.

Un'ultima raccomandazione, nel caso passaste le vostre ferie a Napoli e voleste tentar ruote e fortuna da queste parti: giocate in fretta, ad inizio settimana, il vostro biglietto e non allarmatevi se vi capiterà di incontrare file molto ben nutrite dinanzi a tutti i botteghini. mettetevi in coda e aspettate. Il fatto è che, in estate, tra chiusure per ferie e scarsità di blocchetti, il volume di gioco sembra più intenso e frenetico: in realtà è solo più appariscente.

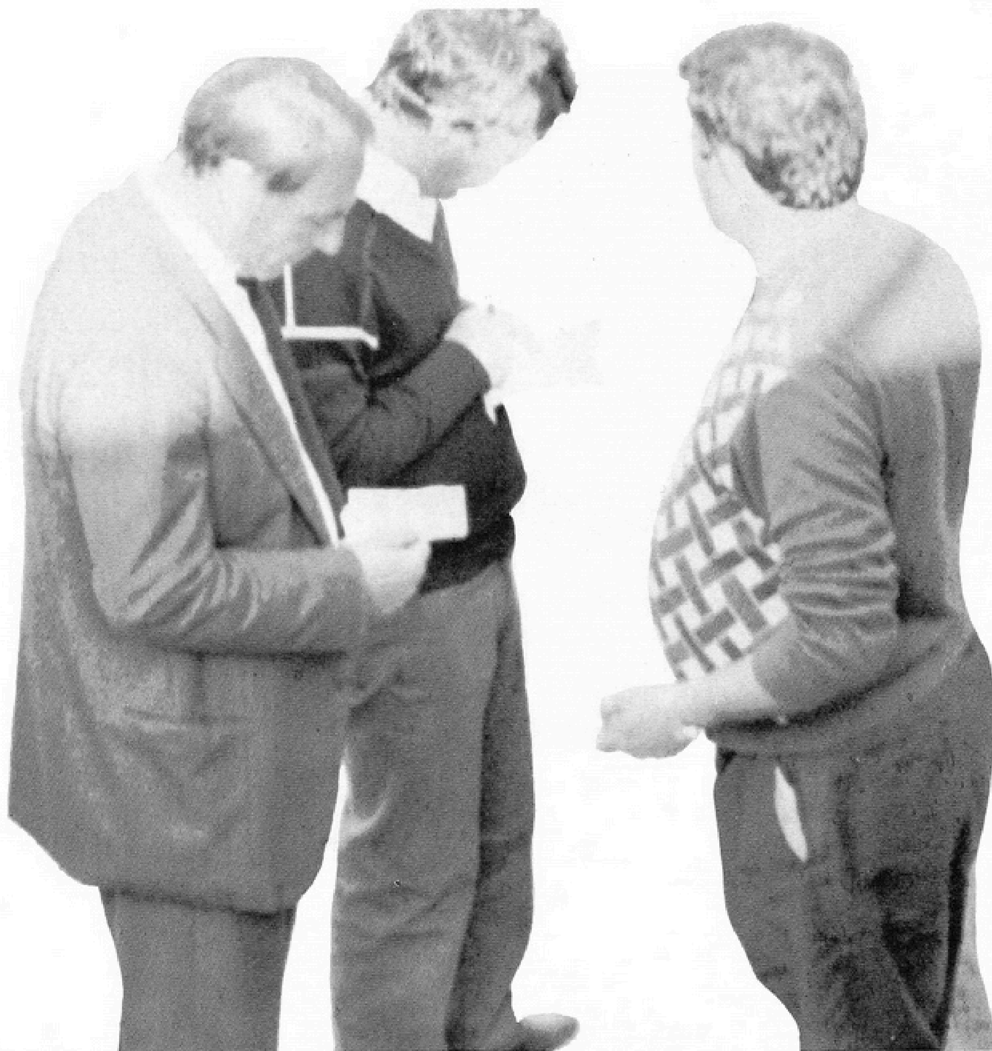
**Le scommesse clandestine.** Negli ultimi tempi si è parlato spesso, in maniera clamorosa, delle attività illecite legate al gioco d'azzardo, e qualcosa — non molto, in verità — di questo mondo nascosto è venuto alla luce. Alle nostre domande per saperne di più, per conoscere modi e leggi che regolano qui l'ambiente delle scommesse clandestine, abbiamo nei primi tempi ricevuto risposte generiche, evasive, frasi dette a metà e molta diffidenza. Poi qualcuno s'è aperto. *"Le scommesse clandestine a Napoli ci sono sempre state, lo sanno tutti"* ha esordito il nostro interlocutore, *"però anche qui è cambiato qualcosa. Per quanto riguarda l'ippodromo di Agnano, forse, il giro d'affari è diminuito"*. Agnano è il regno degli allibratori clandestini, indipendenti o riuniti in piccole società per poter far fronte a giocate più alte, riunendo i propri capitali; se non si è del giro o presentati da un cliente già noto è praticamente impossibile scommettere presso di loro, e vincerne la diffidenza. In compenso, sono facilmente individuabili sul campo (*"Li trovi dinanzi ai sette picchetti, mischiati tra la folla, con in mano un taccuino dove segnano giocate e nominativi, quando non li tengono a mente"*. I picchetti sono dei chioschetti, sempre affollati, sede degli allibratori ufficiali: quelli, per intenderci, che per esercitare la professione hanno affrontato, ad inizio stagione, una regolare gara d'appalto e versano correntemente una tassa del 30 per cento.

*"Una cosa singolare, tempo fa, era la presenza di gente che veniva qui non per scommettere, ma per fare gli allibratori clandestini: portavano con sé un piccolo capitale e accettavano le puntate. Clandestini per divertimento o per scelta. Da un po' di tempo, però, i ricchi hanno preso a disertare sia l'ippodromo che il cinodromo (dove l'ambiente dei frequentatori è più ristretto). Hanno paura, paura d'essere riconosciuti, d'essere visti giocare e vincere, paura dell'intervento della polizia che li possa scoprire mentre giocano d'azzardo clandestinamente. Quelli lì se ne vanno a Sanremo al casinò, e si divertono lo stesso"*.

La paura prese i giocatori della Napoli-bene oltre un anno fa, quando venne rapito all'uscita del cinodromo il nipote di quell'Anna Grimaldi (direttrice, tra l'altro, dell'ippodromo) vittima di uno degli ultimi gialli più inquietanti e senza soluzione che hanno interessato la città.

E le scommesse sul calcio, quel toto-nero piombato come un fulmine a ciel sereno sulle società e sui calciatori italiani? Anche a questo il nostro amico ha una risposta *"Almeno qui a Napoli il toto-nero è stato importato dagli stessi clandestini dei cavalli, gente pratica che di scommesse, di cifre e d'azzardo se ne intende. Questo lo puoi notare nei modi stessi in cui la giocata viene generalmente proposta: ti parlo dei multipli, un sistema in cui l'azzardo consiste nell'indicare tre risultati. Se azzecchi la prima partita, quello che hai vinto (bisogna vedere a quanto ti veniva dato il pareggio o le vittorie in casa e fuori) viene automaticamente giocato sulla seconda. Vinci ancora ed aggiungi il secondo premio, puntando tutto sull'ultimo incontro: se ti va bene hai guadagnato una cifra discreta, ma se sbagli anche uno soltanto dei risultati hai perso tutto"*. Conti alla mano, fa vedere un esempio legato alla domenica precedente, conoscendo i risultati: con poche centinaia di migliaia di lire si poteve diventare milionari, e le quote erano basse. A sentir lui, in quasi tutte le ricevitorie nei bar è possibile tentare l'azzardo del toto-nero: anche qui basta conoscere o esser presentati, ma il segreto è pressoché totale, difficile accorgersene. Pure per la polizia.

**Bische ed ambulanti.** *'Ncopp' 'e Quartiere*, cioè in una delle zone più popolose e disastrate dal recente terremoto: quei Quartieri Spagnoli costruiti a partire dalla metà del secolo XVI che tuttora conservano il loro caratteristico aspetto, tagliati da vie di arroccamento in salita (i vichi) e da vie pianeggianti. Una scacchiera come alloggio delle soldataglie spagnole, e delle miserie e vizi che accompagnano, nascono, vivono accanto ad un esercito (a più eserciti...) d'occupazione. Sui Quartieri, dunque, le bische non si contano: questo,



**Passaggio di denaro fra allibratori clandestini e clienti fra la folla dell'ippodromo di Agnano. Negli ultimi tempi il fenomeno è in diminuzione: i giocatori hanno paura delle retate della polizia.**

almeno, è quanto ci riferisce — ed è degno di fede — un marinaio amico, un *luciano*, come si chiamano gli abitanti del Pallonetto di Santa Lucia. Però aggiunge subito qualcosa: *"L'ambiente è direttamente legato al mondo del contrabbando, e va in crisi quando il contrabbando è in crisi. Quando ci stanno i soldi, le bische aprono, ma se il giro è fermo, non si apre niente: è un circolo chiuso"*. È l'economia sommersa di una città che veramente vive come può, alla meno peggio.

Ma, a proposito di circoli, ecco altri ritrovi dove si può giocare d'azzardo: è vero, ogni tanto (ma molto di rado) può capitare un piccolo contrattempo — leggi Circolo della Stampa, in Villa Comunale — ed una visita delle forze dell'ordine, ma è poca cosa. I Circoli napoletani, un tempo rinomatissimi e frequentati dal miglior mondo, cittadino e no, oggi versano spesso in condizioni economiche non floridissime: per qualcuno sono ancora un simbolo di prestigio sociale, per molti luoghi d'incontro per giocare. I giovani sono scarsi e partecipano poco alla vita sociale; l'ambiente conserva brandelli di trascorsa vetustà. Chemin de fer, poker, baccarà, canasta ed altro sono i passatempi preferiti dai soci e dalle loro gentili signore.

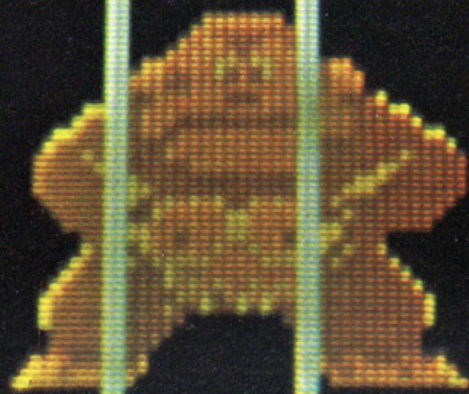
Un'altra maniera per tentar la fortuna, un altro dei modi dell'azzardo clandestino a Napoli è senza dubbio quello messo in atto dagli ambulanti. Dispensatori itineranti di sogni (sempre) e di ricchezze (quasi mai), hanno raggiunto la celebrità e livelli altissimi di perfezione e professionalità con il *gioco delle tre tavolette* (o delle tre carte): questa perde, questa vince, questa perde... Soltanto una delle tre tavolette assicura la vincita (convenzionalmente si usa un asso o un altro simbolo) e proprio mentre puoi giurare che la carta vincente è lì, al centro, al momento di scoprirla non è più lei. L'abilità del "banco" è appunto quella di imbrogliare a tal punto le tavolette, con un velocissimo gioco di mani. Naturalmente questo gioco semplice ha bisogno di un indispensabile contorno: i "pali", o compari o soci, come volete, che fanno scena, s'accaniscono, contestano, chiedono consensi e conforto all'eventuale pollo già adocchiato. Lo istigano a giocare, gli consigliano i trucchi, lo spalleggiano, fino alla puntata decisiva, l'ultima, la più consistente che — fatalmente — l'amico occasionale riesce a perdere *contro ogni aspettativa*. A Napoli, patria dei veri maestri delle tre carte, si gioca nel tardo mattino — le undici, mezzogiorno — intorno alla Stazione Centrale, dove il movimento e l'affluenza di gente, soprattutto forestieri, è maggiore. Come il tempo da perdere. Ma, ricordiamo d'aver incontrato ottimi professionisti, di nazionalità varia, in più d'una stazione della Metropolitana Milanese: tutto il mondo è paese.

Un personaggio singolare dell'azzardo clandestino locale, invece, si presenta sul posto di lavoro con il solito tavolino ed un'enorme valigia. È sempre tardi (non prima delle dieci e mezza del mattino), e la stazione questa volta è quella della Circumvesuviana, una ferrovia privata che collega il capoluogo con i paesi vesuviani e della costiera sorrentina. Il suo obbiettivo, dunque, sono i *cafoni* della provincia che scendono in città per acquisti e necessità varie. Nella valigia, il segreto: una rudimentale roulette che al posto dei numeri porta i valori e le figure di un semplice mazzo di carte napoletano. Senza trucco, sostiene lui, e ci piacerebbe crederlo; di contro, la nostra innata diffidenza ci consiglia di registrare questo nostrano croupier tra i clandestini, senza tentare la minima puntata.

Preferiamo aspettare che il governo rilasci finalmente il permesso al tanto atteso casinò che Sorrento (o Capri o la stessa Napoli) dovrebbe ospitare. Meglio la gallina domani, quando sarà.

# QUELL'IMPULSO IRRESISTIBILE

di Raffaele Rinaldi



È ormai un fatto acquisito — e continuamente ripetuto per ogni dove — che in Italia il gioco sta vivendo da alcuni anni a questa parte un momento di forte ascesa, che la gente desidera giocare, e così via. Che il gioco faccia parte della cosiddetta società dello spettacolo, del "teatro sociale", mi sembra fatto evidente; mi pare altrettanto evidente che il nostro paese è rimasto sostanzialmente un modesto importatore provinciale anche per quanto riguarda i giochi: una provincia dell'impero, appunto. Uno dei difetti italiani è forse quello di non conoscere la provincia, intendo dire quella italiana. Nonostante questa scarsissima conoscenza mi permetto di azzardare un'ipotesi: il gioco è in ascesa, "tira", vende, fa mercato e quindi spettacolo: ma dove e per chi? Chi lo consuma e come lo consuma? A mio parere si tratta di un fenomeno puramente urbano che interessa soprattutto i "colletti grigi" delle aree metropolitane e relativi hinterland.

Mi conforta, nella valutazione, il successo irresistibile ottenuto dai giochi che impropriamente vengono definiti elettronici, per la cui fruizione occorre una dimestichezza seppure elementare con il concetto di macchina. E intendo qui il termine macchina nella sua accezione più vasta. Non dico (come sostenevo alcuni anni fa insieme a Giampaolo Dossena) che gli italiani abbiano metaforicamente "la sveglia al collo"; ma l'effetto "provincia" cui si aggiunge l'effetto "gioco elettronico" (=macchina elettronica), mi suggerisce l'ipotesi che esprimevo sopra.

Giochi elettronici, si è detto. C'è da chiedersi che cosa siano e magari tentarne una classificazione.

Tra le macchine semplici, la macchina classica annovera anche il piano inclinato. Per la tecnologia contemporanea, un dispositivo elettromeccanico è un dispositivo per cui si hanno azioni meccaniche per effetto elettrico o magnetico. Nella società dei consumi e del boom economico, l'unione di piano inclinato (con l'inarrestabile azione della forza di gravità) e dispositivi elettromeccanici ha dato vita ai "flipper", macchine da gioco che tutti conoscono e che sembrano tornare di moda. Anche se oggi vengono costruiti flipper elettronici (e deludenti, mi dicono gli appassionati), la loro origine è elettromeccanica, appartiene, tecnologicamente parlando, a un'epoca precedente.

Ho preso un esempio molto recente, ma c'è da chiedersi che cosa presentino di nuovo i giochi elettronici. Nella maggior parte dei casi si tratta di piccoli apparati (un chip) programmati appositamente per svolgere determinate funzioni. E purtroppo quel che viene programmato sono vecchi giochi, quel che manca è l'originalità.

A un primo livello abbiamo delle macchinette (in generale delle dimensioni di una calcolatrice tascabile) programmate per svolgere uno ed un solo gioco. Talvolta i giochi sono più d'uno, oppure si può aumentare la velocità d'esecuzione di un medesimo gioco, oppure ancora si ottengono effetti speciali sul piccolo visore a cifre luminose o anche, nei più recenti a cristalli liquidi e in alcuni casi situazioni tipo "son et lumière". Si tratta di macchine che eseguono esclusivamente i giochi per cui sono state programmate. Dopo un poco, chi le usa finisce per metterle da parte, tanto la cosa diviene noiosa. Anche perché in questi casi il giocatore, dopo aver ripetuto il gioco abbastanza a lungo, diviene tanto abile da cogliere in anticipo le situazioni che la macchina propone: il fatto è che la continua ripetizione permette di memorizzare quasi automaticamente determinate sequenze di mosse che la macchina fa. A quel punto il gioco è definitivamente privo d'interesse.

A un secondo livello si possono collocare macchine che propongono giochi più complessi, quali la battaglia navale (in miriadi di varianti) o rielaborazioni di passatempi già noti. Il tutto è reso più difficile dall'uso di un tavoliere o altri supporti. In questo caso la parte elettronica è più complessa, ma si tratta pur sempre di un ampliamento dei giochi del primo livello, nel senso che anche in questo caso molte situazioni divengono, a lungo andare, assai prevedibili.

Al terzo livello vanno poste macchine molto sofisticate che, anche se programmate per un solo gioco, cominciano a presentare caratteristiche assai interessanti. Parlo di apparecchi che giocano a dama, o a scacchi, o a bridge, o ancora a reversi o a backgammon. È nota la complessità dei classici giochi di strategia e bisogna dire che, per esempio, le ultime scacchiere elettroniche sono veri e propri gioielli. Se si esclude il piacere temporaneo che possono procurare ad un annoiato acquirente, queste macchine sono orientate verso l'appassionato. Esse, però, hanno una loro funzione non tanto nel "giocare", quanto nell'addestrare al gioco, nell'allenare, nell'insegnare. Dubito insomma che un buon giocatore di scacchi si contenti degli scacchi elettronici. Li userà, certamente; ma per allenarsi appunto, perchè nessun artificio può sostituire l'avversario in carne ed ossa.

Al quarto e ultimo livello appartengono i personal computer. Qui però entriamo in un campo più vasto. Un personal computer è un vero e proprio calcolatore, munito di potenti linguaggi di programmazione con i quali si possono tranquillamente trattare problemi scientifici o economici o anche, più semplicemente, memorizzare cataloghi d'archivio e così via. Alla stessa stregua servono anche per giocare. In questo caso offrono la massima libertà: ciascuno può programmare sul suo personal il gioco che preferisce, oltre a poter acquistare giochi già codificati. Tuttavia, a mio parere, il possessore e utilizzatore di personal computer non si diverte affatto a eseguire giochi sul suo calcolatore. Il suo vero divertimento — dico: il suo vero gioco — consiste nella preparazione del software, nello stendere i programmi. Il suo vero passatempo consiste allora nell'avere un problema (qualsiasi problema) e nel costruire il programma che lo risolve. E qui si tocca il fondo. La maggior parte dei giochi eseguiti su personal computer è banale: si tratta di "giochini" (la pallina che rimbalza, la morra nelle sue varianti, ecc.). In termini di qualità, i giochi su personal sono simili a quelli delle macchinette di primo livello. Il fatto è che programmare giochi complessi come gli scacchi non è cosa semplice, richiede una massa di lavoro cospicua e conoscenze matematiche non comuni. Questo è il limite degli utilizzatori di personal computer, anche se — come dicevo — il gioco per costoro è la programmazione.

A questi quattro livelli — suddivisione forse prematura e criticabile — appartengono tutti i giochi elettronici finora prodotti. Chi non compare mai è l'avversario, quello in carne e ossa. E qui torna utile il paragone con gli scacchi, che si può però tranquillamente generalizzare. Un gioco elettronico a due (per quelli corali il discorso è un poco diverso perché la macchina diviene solo un mezzo di regolazione e di avanzamento del gioco) contro la macchina, è quanto di più frustrante possa esistere: ho detto giocare, non allenarsi.

Con la macchina elettronica (come con qualsiasi altra macchina) non manca solo l'avversario in corpore, manca soprattutto l'avversario in spirito (scindo i termini solo per lasciare una possibilità futura alle macchine): manca insomma la dimensione psicologica che, sola, permette quello che Caillois definisce giustamente l'agon. Ogni buon giocatore di scacchi o di altro complesso gioco di strategia sa benissimo che quando si mette in difficoltà l'avversario, gli si cattura un pezzo, si dà scacco, si guadagna materiale, la reazione psicologica prima e quella materiale sul campo di battaglia poi, sono elementi fondamentali nella conduzione del gioco.

Come il linguaggio, il gioco (che è a sua volta linguaggio) è un prodotto dell'uomo. E proprio per essere linguaggio il gioco è metafora, appartiene al detto e al non detto, è praticabile propriamente in questo senso solo mediante un interscambio tra soggetti. Di qui dunque una domanda: può una macchina interiorizzare elettronicamente il ventaglio delle possibilità insite nella metafora? Allo stato dei fatti e delle ricerche, la risposta è no.

# Tutti i colori




# del buio

*L'ambiente, un po' buio è quello di una sala giochi: ci troviamo in Versilia, ma potremmo essere ovunque, locali del genere stanno sorgendo un po' dappertutto. Dalle pareti, file e file di videogame ci guardano lampeggiando, in attesa di ingoiare la rituale moneta di bronzital: sembrano tutti invitanti ma, dovendo scegliere, cominceremmo da* Tempest, *una specie di maxi-esplorazione galattica ad ostacoli con ben novantanove livelli di difficoltà. Ogni pretesa naturalistico-fantascientifica è abbandonata. Astronavi e marzianini sono stati sostituiti da una serie di solidi geometrici azzurri visti in prospettiva, dal cui punto focale esce senza interruzione un torrente di luci e di stelle: il giocatore si muove e spara lungo le facce dei solidi ed ha come obiettivo quello di non fare uscire nemmeno la più piccola stellina. Se si vince, la figura sparisce e lo schermo si trasforma in un cielo stellato in movimento, una fuga in avanti mentre gli astri si ingrandiscono e poi scompaiono ai lati del video. Proprio in mezzo c'è un baluginare di luci, che via via si avvicina e diventa più grande: è un'altro e diverso solido che ben presto riempie tutto lo schermo, e la sarabanda ricomincia.*

*Per gli amanti delle geometrie policrome c'è anche* Qix: *il giocatore ha a disposizione tre "pennelli" con i quali comporre delle figure chiuse, azzurre se ci si muove con rapidità (ma il punteggio è più basso) o marroni se si sceglie un pennello più lento. Sullo schermo svaria una specie di ventaglio luminoso dai colori cangianti e dai movimenti sinuosi come quelli di un serpente: se interseca il tracciato del pennello prima che la figura sia chiusa, l'eliminazione è assicurata.*

*I cinefili si possono divertire giocando a* Crazy Kong, *una versione video delle imprese del gorillone di celluloide. È un gioco dell'ultima generazione, con l'antefatto: appena inserita la moneta si vede lo scimmione che rapisce la ragazza e la trascina su un grattacielo di cui poi dirocca muri e scale: solo a questo punto entra in scena il prode salvatore e comincia il gioco vero e proprio. Bisogna salire sul grattacielo fino a raggiungere la damigella ed evitare nel contempo i proiettili di King Kong facendo saltare in alto l'omino che ci rappresenta proprio mentre sta arrivando l'oggetto contudente. Se per caso i riflessi non sono pronti ed il nostro eroe viene schiacciato, prima di defungere si rivolta contro il giocatore e lo insulta agitando il pugno con elettronico, e giustificato, risentimento.*

p.r.

# Cappuccino, brioche e marzianini

*Tutto è cominciato qualche anno fa con gli Space Invaders: da allora i videogame hanno invaso i bar e le sale giochi, sostituendo i vecchi flipper nel cuore dei minori di 25 anni.*

**di Paola Jacobbi**

Se il barista sotto casa vostra non possiede almeno un videogame, vi conviene andare a far colazione da un'altra parte. Certo, in provincia, i vecchi continuano a giocare a tressette, e sono ancora molte le palline di metallo che impazzano nei flipper della penisola, ma scagli la prima pietra chi non ha provato, almeno una volta, il brivido elettronico insieme al caffé delle due. Il diabolico piccolo schermo del videogame, su cui potete vivere formidabili avventure spaziali, epiche battaglie o trastullarvi con simpatici pupazzetti, è diventato l'insostituibile compagno delle ore vuote degli adolescenti, la slot-machine creativa, a sole 200 lire, per tutti quanti. Il nuovo protagonista della vita dei bar si è anche immediatamente trasformato in ottimo pane per i denti di psicologi, sociologi e, ahinoi, giornalisti. I videogame hanno solo dieci anni di vita, ma sono già, dunque, un fenomeno di costume. Presto, forse, diventeranno un vizio nazionale, come il Totocalcio.

Nati, manco a dirlo, in America, i primi videogame riproponevano lo schema di uno sport come il tennis o il baseball. Sono stati presto accantonati perché, nel frattempo, una ditta giapponese aveva inventato lo "Space Invaders". Colpire le piccole astronavi azzurre sembrava difficilissimo, ma presto il gioco si è rivelato noioso e ripetitivo e non ha più divertito. Oggi i videogame sono molti e diversificati. Quelli dedicati alle battaglie spaziali (che rappresentano ancora la maggioranza) sono più difficili e sofisticati degli "Space Invaders". spesso hanno un monitor, affiancato allo schermo grande, che anticipa i movimenti degli "avversari" da colpire. Si chiamano "Lunar Rescue", "Canyon Bomber", "Hyperspace", "Space War" e "Galaxyan". In quest'ultimo i giocatori più abili ed assidui riescono a scoprire un meccanismo per cui, ad un certo punto della partita, scatta una specie di premio, come la pallina-omaggio regalata dal flipper. Ma prima di riuscire a guadagnare un'astronave in più, ci si è già spesi lo stipendio...

Le novità dell'ultimo anno hanno soggetti più delicati: ranocchie e pupazzetti rosa e gialli. Addirittura l'intera vicenda di King Kong è diventata una storia elettronica. È molto affascinante, da giocare preferibilmente in due, il calcio balilla su video, con tanto di rumore della folla prodotto elettronicamente.

Inutile dire che i migliori giocatori di videogame sono gli adolescenti. E il mercato se n'è subito accorto, al punto che, ormai, non c'è più discoteca che non possegga almeno un vecchio "Space Invaders". Perché piacciono tanto i videogame? Cosa stimolano? Innanzitutto sono giochi competitivi. Per certi versi la competizione con la macchina può stimolare maggiore aggressività della gara con un amico, perché vengono a cadere tutte quelle inibizioni che ci fanno trattenere dal ferire l'altro, dall'essere troppo violenti nei suoi confronti. Giocare contro una macchina fa crollare la barriera della buona educazione, certe delicatezze diventano superflue.

Quando viene stabilito un record, in molti giochi si può scrivere il nome del campione. *"Un meccanismo di questo genere* — dice Massimo Camiolo, psicologo — *è molto gratificante per l'adolescente. Se esce vittorioso della competizione con gli amici e vede per un po' di settimane il proprio nome stampato sullo schermo del suo gioco preferito, la sua identità si arricchisce, perché egli sente di aver acquistato un maggior prestigio all'interno del gruppo".* Prova di questo è il fatto che, nonostante siano programmati per due persone, i video-game vengono quasi sempre giocati da soli.

Il binomio bambola-fucile in relazione al sesso si ripete anche nella scelta dei videogame. Provate ad entrare in una sala giochi: i ragazzi si buttano sulle avventure di guerra (sia che si svolgano nello spazio, sulla terra o negli abissi marini) dove vince chi distrugge di più, mentre le fanciulle preferiscono decisamente "Frog", "Crazy Kong" ed in genere tutti quei giochi in cui il rapporto con l'aggressività è mediato.

Lasciamo pure i giovanissimi alla loro passione elettronica. In generale, chi ha più di 25 anni non viene colpito dal morbo del videogioco, anzi lo disdegna e continua a preferirgli il vecchio flipper. Si sa che Renzo Arbore ne tiene in casa uno. D'altronde questa del flipper a domicilio sembra essere l'unica soluzione possibile per gli ultimi nostalgici. Il lungo tavolo colorato e tintinnante sta infatti scomparendo. I baristi scambiano la licenza per il flipper con quella per il videogame senza alcun rimpianto. I rimpianti li hanno però quelli che il flipper lo hanno visto per la prima volta quando avevano quindici anni e che, mentre cercavano di evitare il tilt, si allenavano per il twist da ballare in serata.

Ma perché i giovanissimi snobbano il simbolo degli anni '60 glorificato da Elton John, nel film di Ken Russel "Tommy"? Secondo Laura Gabbana, psicopedagogista, i motivi sono due. *"Gli adolescenti rifiutano le cose vecchie, o almeno quelle che appaiono loro come tali. Anche esteticamente il flipper ricorda un'epoca diversa e comunque passata. Poi, mentre il videogame esige intelligenza e strategia di gioco, per essere bravi a flipper bastano un po' di abilità manuale e di prontezza."* Effettivamente, una volta preso il ritmo del colpo d'anca e della sgomitata, il giocatore di flipper vive di rendita, mentre le regole del videogame non sono mai sempre le stesse. Per imparare il meccanismo di ogni nuovo gioco, bisogna impegnarsi per molte partite e, solo dopo aver acquisito tutte le nozioni necessarie, si gioca per diventare campioni. A conferma di ciò, c'è il fatto che, più passa il tempo, più i modelli disponibili diventano difficili. *"E infatti, chi vince contro il videogame, si sente intelligente"* conclude Laura Gabbana.

C'è anche chi sottolinea l'aspetto utile, didattico dei videogame. In particolare alcuni medici sostengono che giocare con questi allegri computer è positivo, perché permette ai giovani di avere un impatto semplice e non violento con l'elettronica, con la quale avranno a che fare, nello studio e nel lavoro, per il resto delle loro vite.

Al di là degli elogi e delle critiche, è un fatto che i videogame sono i giochi elettronici più popolari degli anni '80. Riassumono in sé le caratteristiche di tanti giochi diversi insieme alla particolarità tecnica della forma di intrattenimento che più ci è familiare: uno schermo come quello televisivo.

Molti si domandano già quale sarà il futuro dei videogiochi. Probabilmente passeranno dal bar a casa nostra. Sul visore di quei "personal computer", di cui presto entreremo tutti in possesso, avremo modo di inventarci, da soli, tutti i giochi possibili oppure di inserire delle schede già programmate. Insomma, alienanti, utili, noiosi o divertenti, arredo da bar o nuovi elettrodomestici "videogames are here to stay".

# I videogame nel carrello

*Negli Stati Uniti i giochi da usare sul televisore di casa vengono ormai distribuiti nei supermercati. Anche in Italia si può parlare di piccolo boom.*

**di Loretta Bertolotti**

Il mostriciattolo extragalattico tenta diabolicamente d'insidiare il pianeta Terra: protetto da una nuvola di sfreccianti meteoriti, lancia bombe, razzi, attacca a bordo di astronavi, dischi volanti, ufo che cambiano forma e colore a velocità supersonica. Ma il prode difensore terrestre vigila. Solitario, abbarbicato a leve e pulsanti, gli occhi incollati al video, con l'incubo del carburante che sta per finire, schiva, aggira, abbatte, tutto preso dalla sua funzione di ultimo baluardo del nostro modesto pianeta.

Si chiamano video-game (più familiarmente videogiochi) e ce ne sono centinaia, di tutti i tipi: sportivi, d'intelligenza, di memoria, di prontezza di riflessi. Sono nati relativamente da poco tempo: il primo, l'ormai storico Pong (un gioco di tennis per due giocatori) ha visto la luce in America nel '71, prodotto dall'Atari, ed è stato il progenitore di una fortunatissima famiglia. Hanno un grande successo se riescono a fare lavorare le Arcades (le sale gioco americane) a livelli da lavoro forzato, 24 ore su 24, e se nell'81 ogni americano ha giocato 50 partite. Concepiti per le "Coin up", le macchine a gettoni pubbliche, hanno aggredito in seguito anche il pacifico televisore domestico. Ora vengono distribuiti nei supermercati e hanno un giro d'affari enorme, nell'81 tre milioni e mezzo di pezzi venduti per un fatturato totale di 1500 miliardi di lire italiane: vale a dire che in un carrello della spesa statunitense, accanto alla lattina della Coca Cola si può trovare tranquillamente la cassetta dei video-giochi spaziali.

Questo in America. Da noi, si sa, le mode vanno e vengono: il palato del consumatore italiano, soprattutto per i beni superflui, è viziato, un po' snob, facile alle infatuazioni di breve periodo, goloso delle novità che fanno "in". L'indice di gradimento italiano non è certo ai livelli d'oltre Oceano, non si è ancora diffusa la cosidetta sindrome da Space Invaders (polso sofferente da movimento continuamente ripetuto), ma i dati parlano chiaro: 32mila pezzi assorbiti dal mercato nell'81, fatturato previsto per quest'anno 14 miliardi di lire. Ora si tratta di vedere se il mercato "terrà".

"*Terrà, terrà*" dice fiducioso Massimo Loconte, viceresponsabile commerciale della Melchioni, importatrice e unica distributrice per l'Italia dei prodotti Atari, "*e questo per due ragioni. La prima riguarda il prodotto in sè: è di ottima qualità, le immagini sono ben definite, curate nei particolari, il più possibile vicine alla realtà; le possibilità di guasti sono minime e comunque fronteggiate da un'assistenza capillare e da una garanzia di 6 mesi. La possibilità di scelta è poi vastissima, praticamente illimitata, visto che la Atari sforna in continuazione nuove cassette preregistrate. Attualmente sono disponibili una sessantina di cassette, per un totale di ottocento giochi e seimila varianti. Questo significa che, una volta acquistata la consolle di base, con un qualsiasi televisore si possono avere a disposizione giochi sempre nuovi. La seconda ragione del successo dei video-game risiede nella loro valenza psicologica e, perché no, didattica: chi gioca lo fa per rilassarsi, per scaricare l'aggressività, per evadere in un mondo di fantasia come in un sogno ad occhi aperti. Il rapporto uomo-macchina diventa competizione, intuito, resistenza.*"

Dissidenti ne esistono sia tra gli psicologi che tra i commercianti. I primi obiettano che al contrario un'utenza troppo frequente dei video-giochi rende video-idioti, chiusi ai rapporti con l'esterno, abitua alla reazione meccanica ma stimola poco la riflessione, la creatività ed è quindi nociva soprattutto per i giovanissimi. I secondi vedono un grosso limite nel prezzo troppo alto: più di 300 mila lire per l'impianto base e dalle 40 alle 70 mila per ogni cassetta. "*Si tratta di un acquisto tipicamente stagionale, il classico regalo importante di Natale*" dice il proprietario di Mastro Geppetto, uno dei più vecchi negozi di giocattoli di Milano, "*vengono perché il figlio ha visto il gioco in casa dell'amico e solo perché l'equazione elettronico intelligente li affascina molto non rimangono secchi di fronte ad un prezzo tanto elevato. Per quanto mi riguarda, sono per il buon vecchio gioco tradizionale.*"

Sta di fatto che ormai il "prode difensore terrestre" non porta più solo i blue-jeans e si chiama teen-ager, ma a casa sua, su una comoda poltrona, allentata la cravatta gioca con "Asteroids" del figlio. Dopo aver comprato per sé gli "Scacchi". Naturalmente.

# Al bar però è più bello

**di Marco Donadoni**

*All'inizio fu il bar. Noi, gli appassionati flipperisti del dopo pranzo, sentimmo subito che nell'aria c'era qualcosa di nuovo. Invece che dal noto scampanellio "wow-bonus when lights" (la sospirata lucetta rossa, meta di tutti i tiri), il nostro ingresso fu accompagnato da una strana musica elettronica.*

*Lei, la macchina, lampeggiando il suo eterno esempio di partita, sembrava invitarci dall'angolo appena occupato. Con certo non pochi dubbi (ci sembrava quasi di tradire un vecchio amico) iniziammo a provarla. Duecento lire dopo duecento lire (anche i piaceri da bar subiscono l'inflazione), sotto i nostri occhi meravigliati di novelli difensori della terra, tutte le sue possibilità di gioco si snodavano sullo schermo offrendo ad ogni successo nuove emozioni. Forse questa costosa "esperienza" avrebbe potuto essere risparmiata leggendo le istruzioni incise sulla scatola di comando, ma il piacere di scoprirle di persona era quasi pari al piacere di giocare e valeva bene quel prezzo.*

*Comprendemmo quel giorno, quasi di colpo, che il progresso elettronico era una cosa veramente importante. Se aveva potuto farci dimenticare il buon vecchio flipper, chissà che altro ci si sarebbe potuti aspettare! Così di mese in mese, mano a mano che i vari modelli venivano sostituiti con altri sempre più sofisticati e originali, diventavamo dei veri esperti di giochi elettronici. I più fortunati, quelli che avevano viaggiato (chissà perché, anche nei giochi da bar, all'estero sono sempre più avanti di noi) iniziavano a raccontare di visori tridimensionali, oppure ad anticipare il segreto per uscire da labirinti incredibili, spiegandone anche vari sviluppi a seconda del punteggio raggiunto. Il nostro entusiasmo cresceva, insomma, senza sosta.*

*Poi venne finalmente la notizia: anche in casa nostra avremmo potuto praticare gli stessi identici giochi. Con una plancia base, qualche cassetta ed un normalissimo televisore avremmo potuto sviluppare a piacere tutti i nostri giochi preferiti, anche per intere serate. Sembrava il massimo: quel momento, forzatamente breve, di lotte elettro-*

# Non molti ma discreti

*A giudicare da quello che si è visto all'ultimo Salone del Giocattolo, il mercato degli elettronici si è leggermente ristretto. In aumento i giochi gadget, piccoli, da consumare fuori dalle pareti casalinghe.*

**di Paolo Romano**




**A sinistra Split Second, un "vecchio" elettronico dell'Editrice Giochi, a destra Sesto Senso, un recentissimo della MB Italy. Sono entrambi giochi classici: dimensioni discrete e possibilità di più giochi diversi in memoria.**

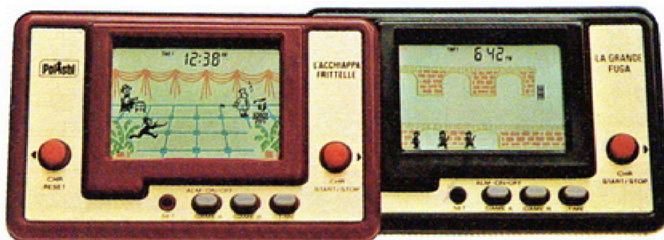
I giapponesi hanno elaborato un progetto di città cablata, ossia di un agglomerato urbano in cui tutte le case e i servizi sono intercollegati da un impianto gigantesco di TV via cavo; a Roma tutti i quotidiani sono usciti a singhiozzo a causa di una serie di scioperi dei tipografi che intendono così protestare contro il neonato Globo, reo di far comporre i testi direttamente ai giornalisti. Sono due aspetti della stessa silenziosa (nel caso del Globo, mica tanto) rivoluzione elettronica che da diversi anni sta investendo tutto il mondo industrializzato.

Per il giocatore, l'elettronica è ormai una vecchia conoscenza: il nostro settore è stato uno dei primi ad essere interessato dalle gioie e dai dolori delle nuove tecnologie. Giusto un anno fa, Pergioco dedicava all'argomento un inserto: il titolo del pezzo di apertura recitava "elettronici in pieno sboom", perché effettivamente il settore, dopo l'ondata di piena, accusava più di un segno di stanchezza. A 365 giorni di distanza, che cosa è cambiato?

Come sempre, mancano cifre precise: il fatturato dei giochi elettronici, sia inteso in assoluto sia in percentuale rispetto al mercato globale del gioco e del giocattolo, rimane un mistero relativamente ben celato. Dietro tanta riservatezza non c'è Raffaele Cutolo, e nemmeno Ciro Cirillo: semplicemente si tratta di un settore dominato dagli importatori (a parte la Texas Instruments di Rieti, non abbiamo produttori indigeni) per il quale manca ogni ricerca di mercato. Così, volendo impostare un discorso generale, è giocoforza attenersi alle pure linee di tendenza, quali si sono manifestate all'ultimo Salone del Giocattolo.

Il primo dato da registrare è una diminuzione dell'offerta globale: i giochi disponibili sono di meno, aziende di vecchia e provata fedeltà elettronica non hanno presentato novità e non ci sono stati nuovi ingressi. Mancanza di prodotti validi sul mercato internazionale? Non proprio: semplicemente molti importatori, passata l'infatuazione, considerano gli elettronici prodotti ad alto rischio. Gli investimenti di capitale iniziale sono tutt'altro che trascurabili, i ricarichi, dato l'alto prezzo di partenza, non sono particolarmente remunerativi e, nella crisi economica che tuttora travaglia l'Italia, la risposta dei consumatori non è garantita.

Altra tendenza: sono quasi spariti i giochi di medie




**"L'acchiappafrittelle" e "La grande fuga", due esemplari della linea Schiacciapensieri della Polistil. Sono gli elettronici della seconda generazione.**

*niche veniva messo a nostra disposizione nella comodità del livello casalingo.*

*Però... ci accorgemmo che c'era un però. Una volta riportato tra le pareti domestiche, senza il limite delle duecento lire e del breve tempo a disposizione, il sogno elettronico si ridimensionava. Salvo i pochi frenetici che continuavano ad allenarsi a casa (magari per raggiungere poi il record al bar) sembrava che l'interesse a giocare fosse, per la maggior parte di noi, se non scomparso certo molto ridotto. Il fenomeno si sarebbe anche potuto spiegare con un'overdose di gioco, una noia da "troppo" non difficile da comprendere. Ma al bar, al bar continuava ad essere un'altra cosa. L'attacco alieno era ancora il massimo degli stimoli, la lotta sempre più interessante e pochi sapevano sottrarsi alla sfida di un amico.*

*A questo punto il problema non poteva essere nei programmi (ad un attento esame, a stesso titolo corrispondevano esattamente tutti gli stessi elementi). Il problema era altrove. Ci ricordammo che la stessa situazione si era verificata anche per altre cose, simili nella concezione anche se differenti nella forma. Quante volte girava il 45 giri del Juke Box, una volta acquistato e sentito sul proprio giradischi? Quante partite si facevano sul flipper dell'amico ricco, quello che se l'era fatto comprare dai genitori in cui la pallina usciva dalla buchetta di recupero senza interruzione? E quanto poco impegnavano le partite a calcetto fatte in casa, in confronto a quella rubata al bar della spiaggia, mettendo le cento lire sull'asta di recupero laterale?*

*Ecco, la soluzione del problema ci sembrava finalmente chiara. Non era il gioco in sé, per quanto più o meno valido, a creare l'interesse. Era la saltuarietà della occasione di gioco, erano le cinquecento lire, che in cinque partite si sapeva sarebbero finite, a stimolare alla prova. Era l'ambiente, esterno e limitato nel tempo. Era infine il pubblico, fossero due amici o cinque ragazzini che aspettavano il loro turno per giocare, a rendere la nostra partita qualcosa di diverso dal gioco fatto in casa.*

*Forse queste conclusioni non saranno condivise da tutti, né per altro abbiamo scritto queste righe per convincere nessuno. Tanto meno vogliamo proporre soluzioni al problema, anche se l'idea di far pagare le partite agli amici che sfruttano le nostre cassette, o servire caffè ed aperitivi tra una partita e l'altra potrebbe risultare molto interessante. Lo scopo era soltanto riportare una piccola meditazione, frutto di una esperienza che forse avete vissuto anche voi. Se poi, in riferimento a questi giochi, ai loro giocatori ed al loro ambiente si debba parlare di amore o di innamoramento, questo lo lascio volentieri ad altri.*

dimensioni e prestazioni, tipo Simon (ci riferiamo alle nuove proposte, naturalmente), e quelli che fanno parte, come elemento di supporto, dei giochi di società, come il vecchio Stop Thief. Se si esclude qualche eccezione, come il già citato Dallas della Mattel. *(cfr. Pergioco Aprile 1982)*, non sembrano esistere vie di mezzo: o scacchiere e personal computer, oppure giochetti semplici, possibilmente tascabili, da consumare con nonchalance mentre si aspetta che cuocia il surgelato.

Infine, per concludere, è da segnalare la buona tenuta dei video-game da accoppiare al televisore analogamente a quanto si è già verificato sul mercato americano *(vedi scheda a pag. ...)*: superata la preistoria della lineetta e del quadratino che facevano da racchetta e pallina, sono arrivati dei giochi eccellenti per qualità dell'immagine e realismo. Se avranno il successo che tutti si aspettano, non è escluso che le prossime case italiane abbiano, come già avviene negli USA, la cosiddetta stanza elettronica. Nell'attesa, eccovi le (poche) novità offerte attualmente dal mercato.

**Gli Schiacciapensieri.** Prodotti dalla giapponese Tec e importati dalla Polistil, sono aggeggi notevolmente divertenti e in grado di fare molte cose. Prima di tutto sono orologi, da tasca (stanno comodamente in una mano) o da scrivania, grazie ad un supportino pieghevole posteriore; poi possono funzionare da sveglie, cronometri e datari grazie alla semplice pressione di un pulsante. Infine, naturalmente, ci si può giocare.

La serie completa è composta da otto giochi diversi: ne abbiamo potuti esaminare quattro, e precisamente "L'acchiappafrittelle", "Il cocco rubato", "Banana sbang" e "La grande fuga". In tutti è presente un elemento comune: per giocare bisogna prendere qualcosa oppure impedire che qualcosa venga preso. In altre parole, sono giochi d'azione, in cui più che l'intelligenza viene chiamata in causa la destrezza e il colpo d'occhio.

Prendiamo a titolo di




**Puckman, della Tomy-Sebino, è il rifacimento portatile di un video-game da bar molto diffuso, a base di fantasmi e labirinto.**

esempio "L'acchiappafrittelle". Sullo sfondo colorato di una sala di ristorante — tutti i giochi sono a cristalli liquidi, quindi con figure nere che però si muovono su "quinte" colorate — un cuoco fa saltare una serie di frittelle sopra un barbecue di stile californiano; al lato opposto dello schermo, il cliente aspetta di essere servito. In mezzo ci siamo noi, cioè un cameriere con un vassoio che il giocatore può controllare grazie a due pulsanti. Ogni tortilla che parte dalla pastella del cuoco va acchiappata al volo con un vassoio e portata, con tre successivi rimbalzi, fino al tavolino del cliente: facile, direte. Sì, finché le frittelle non diventano una raffica ed il cameriere non deve trasformarsi in un saltapicchio cercando di prenderle tutte grazie all'esatta valutazione, da parte del giocatore, delle loro velocità relative: molto spesso, quando le frittelle in volo sono cinque o sei, esiste un solo modo per evitare lo "splash", e va trovato ed eseguito in una frazione di secondo.

Sulla parte superiore dello schermo un segnapunti fornisce il conto aggiornato delle frittelle salvate (l'ottimista può segnare fino alla cifra di 9.999); dopo cinque prese mancate si viene licenziati, nel senso che il gioco finisce.

Cinque sono anche le possibilità di errore lasciate negli altri giochi, solo che cambia la situazione: nel "Cocco rubato" bisogna impedire a delle scimmie di portare via le noci di cocco da tre palme; la "Grande fuga" vede un detenuto tentar di evadere sotto il naso degli agenti di custodia; in "Banana sbang" uno spazzito cerca di evitare ai passanti una serie di rovinose cadute togliendo da sotto i loro piedi delle bucce di banana. Tutti i giochi hanno due livelli di difficoltà.

Benché un po' frustranti all'inizio, gli Schiacciapensieri sono dei giochi particolarmente indovinati: ben disegnati, piacevoli da guardare.

**Puck Man.** Anche questo gioco ci viene dal Sol Levante, per l'importazione della T.G. Sebino. È una versione da casa, in formato ridotto e un po' meno complessa, di un video-game da bar piuttosto recente. La scena è un labirinto cosparso di puntini luminosi in cui si aggirano due o tre fantasmi (dipende dal fatto che il gioco sia basico o avanzato): il giocatore controlla una specie di "bocca" mobile che deve schivare i fantasmi e mangiare i puntini, ogni sgranocchiata sono dieci punti. Il labirinto presenta anche due stelle che, se catturate, danno cinquanta punti ma fanno aumentare la velocità dei fantasmi.

## C'è un personal nel tuo futuro

"Certo che esistono programmi di gioco per i personal computer, e ce ne saranno sempre di più; senza parlare, naturalmente, di quelli che ciascuno può elaborarsi a casa propria. Oltretutto un programma del genere rappresenta un ottimo test per qualsiasi programmatore: ci vuole molta più fantasia e competenza di quanta non ne occorra per impostare sulla macchina la gestione amministrativa di una piccola azienda". *Così un esperto in risposta alle nostre domande. Forti di questo viatico, siamo partiti alla scoperta del mondo personal, e immediatamente ci siamo trovati immersi in una realtà dalle mille facce, assolutamente non esauribile con le trenta righe di un box nel contesto di un generico dossier.*

*L'argomento è vasto, e sempre più è destinato a espandersi: è di questi giorni la notizia della presentazione da parte della Olivetti del nuovissimo M 20, che dovrebbe portare l'azienda di Ivrea su posizioni d'avanguardia nel mercato europeo (si parla di una previsione di 80 mila unità vendute entro il 1983).*

*Insomma, i personal sono in pieno boom, e ad essi dedicheremo un servizio speciale, assolutamente riservato, in uno dei prossimi numeri di Pergioco. Per il momento ci limitiamo a qualche breve cenno sui dati di mercato. In Italia la palma della popolarità, giochi compresi, sembra sia da attribuirsi agli Apple, in particolare gli Apple II (i modelli III vengono impiegati soprattutto per la gestione aziendale): non è un caso che una delle scacchiere elettroniche della AC prossimamente in arrivo sia in realtà un modulo da accoppiare all'Apple II. Secondo gli esperti, comunque, i più giocherelloni fra i personal sono i TRS, i più diffusi in America, la cui non eccezionale presenza sul mercato italiano sembra dovuta ai pochi programmi importati.*

**Ultimo nato degli elettronici a cartuccia della MB Italy, Super Blockbuster è una delle tante versioni del classico muro da sfondare a colpi di "pallina".**




Ogni volta che uno spettro entra in contatto con la "bocca", la mette fuori combattimento: dopo tre incontri di questo tipo, il gioco finisce. Lo schermo è a struttura circolare, nel senso che quello che esce dal margine di sinistra rientra da quello di destra, e viceversa, il che comporta non avere mai le spalle sicure. Abbastanza curiosamente, la "bocca" non ha la retromarcia: insomma, non si può voltare, per mangiare qualcosa che le sta dietro deve rinculare fino a superarla e poi avanzare di nuovo. È proprio questo il grande limite del gioco, che lo fa sfigurare nei confronti del fratello maggiore dei bar; non solo, ma, mentre in quest'ultimo i fantasmi, in certe particolari condizioni, possono essere attaccati e mangiati, nella versione portatile la fuga è l'unica salvezza.

**Super Blockbuster.** Recentissima aggiunta alla serie Microvision della MB Italy, questo gioco è una variante del famoso muro da demolire facendoci rimbalzare sopra una pallina, ogni rimbalzo un mattone che parte. In questo caso la parete da sgretolare è composta da due file di mattoni; in più c'è però anche un muro da difendere, su una fila. In altre parole, se non si riesce a respingere la palla, anche il nostro muro perderà dei pezzi ed il punteggio finale sarà dato dalla differenza fra i mattoni distrutti del muro avversario e i nostri.

Per chi non li conosce, diremo che i Microvision seguono il concetto della modularità; su un computer base possono essere inserite diverse cartucce (arrivate, con il Super Blockbuster ad un totale di nove) con cui eseguire altrettanti giochi diversi. Il visore è a cristalli liquidi, e le figure in movimento, stilizzate al massimo, sono composte da una serie di quadratini che via via si illuminano sullo schermo la cui struttura è quindi reticolare.

Proprio questo ne rappresenta il limite: una volta che la palla si muove secondo una serie di diagonali e abbatte tutti i mattoni che incontra, per eliminare gli altri deve cambiare le proprie coordinate, passando alle diagonali immediatamente adiacenti. E dato che non è possibile il movimento orizzontale, il tutto presenta non poche difficoltà: bisogna praticamente aspettare che la palla, rimbalzando, si sposti da sola.

**Sesto Senso.** La MB, che ha regalato al mondo il Simon, non poteva lasciar passare il 1982 senza un gioco elettronico classico, del tipo che già abbiamo definito intermedio, con tanto di tavoliere e pedine. Sopra una scacchiera di 4×4 case, si possono impostare due giochi. Il primo è il classico filetto, o tavola-mulino, con in più le ormai classiche complicazioni tridimensionali: i giocatori devono incolonnare o allineare, in diagonale, in verticale o in orizzontale, le proprie pedine, che nel caso specifico sono rappresentate da cubi bianchi e rossi. Il computer assegna la mossa iniziale e quindi memorizza tutte le successive compiute dal giocatore che ha cominciato e dal suo avversario: quando, nell'intrico dei cubi sovrapposti a strati, uno dei due fa filetto, un suono trionfale gli comunica la vittoria.

Il secondo gioco è un labirinto, anche in questo caso tridimensionale: il calcolatore imposta un percorso nascosto (per esempio due cubi vicini in orizzontale, poi due in verticale, poi uno in diagonale, ecc) che ognuno dei giocatori deve ricostruire per tentativi. Ogni errore suscita una pernacchietta di disapprovazione, ogni passo avanti un suono squillante. Discretamente difficile, richiede una buona memoria visiva per evitare di sprecare possibilità insistendo su tentativi già dimostratisi inutili.

**Computer Stratego.** Il gioco in questione è l'unica novità proposta al Salone che appartenga ad una categoria fino a poco tempo fa molto comune, i tavolieri elettronici. Prodotto dalla olandese Jumbo è la versione computerizzata di un gioco già presente sul mercato da un paio d'anni: ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di pedine, il cui valore rimane sconosciuto all'avversario finché non si arriva al contatto fra i due opposti schieramenti. Scopo del gioco è catturare la pedina avversaria con la bandiera, facendo però attenzione a non imbattersi in altre pedine più pericolose, soprattutto le cosiddette bombe in grado di distruggere ogni altro pezzo. Nel Computer Stratego le mosse vengono impostate e quindi memorizzate dall'intelligenza elettronica incorporata nel tavoliere; anche la posizione delle bombe nascoste viene affidata alla memoria del computer.

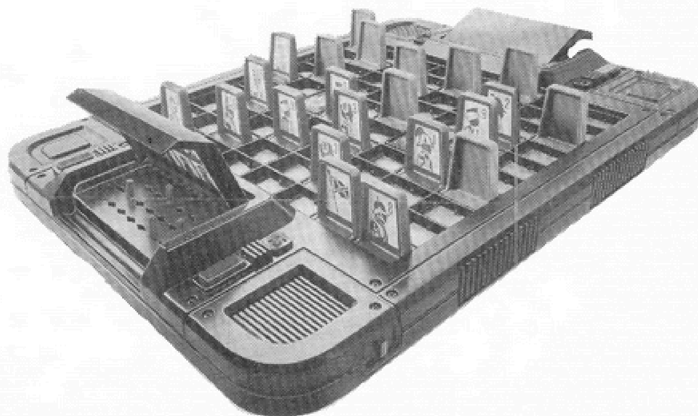
**Scacchiere.** Mentre nulla è annunciato sul fronte della Scysis (il Mark V ne rappresenta ancora la punta di diamante) e della Novag, sono in arrivo alcune novità Fidelity e AC che sembrano piuttosto succulente: in entrambi i casi la distribuzione dovrebbe avere inizio a maggio-giugno.

Cominciamo dalla Fidelity. È annunciata una "6 livelli" a sensori che nelle intenzioni dei progettisti FE dovrebbe sostituire l'attuale "8 livelli"; rispetto a quest'ultima, la qualità di gioco sarebbe nettamente migliore ad un prezzo praticamente dimezzato. Un simile risultato è stato ottenuto con una semplificazione dell'*hardware*: spariti i 64 led, uno per ogni casa, la macchina comunica le proprie mosse grazie ad un visore.

La seconda novità FE in arrivo è un "9 livelli" il cui programma si deve a quelle stesse persone che già ci deliziarono con il Champion e il Sargon. Anche in questo caso il prezzo è più che dimezzato rispetto agli altri apparecchi di pari classe.

L'*hardware* è semplificato — voce, cassetta di legno e visore sono spariti — e l'interfaccia è data da 64 led, uno per ogni casa. Per questa macchina sarà disponibile anche un modulo supplementare per le aperture.

Della AC è annunciato il Prodigy, che poi sarebbe un Morphy inserito in un piccolo calcolatore semitascabile. Le mosse si possono impostare sopra una piccola scacchiera a sensori oppure con una tastiera alfanumerica. La macchina risponde tramite display: chi vuole giocare con il computer utilizzando una scacchiera secentesca lo può fare.



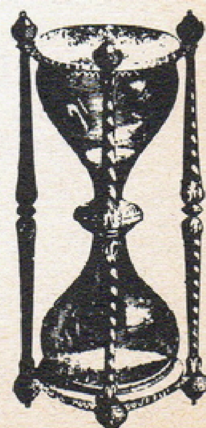
**Il Computer Stratego della Sticktoy**

# PERGIOCO

Partite dalla freccia in alto e cercate di raggiungere il quartier generale della setta segreta. Le lettere che troverete seguendo il sentiero giusto formano una parola d'ordine di quattro lettere. Una parola d'ordine errata, però, potrebbe mettervi nei guai. Qual è la parola d'ordine giusta?




# DA GIO CA RE



# Dai rettangoli della Mesopotamia ai quadrati "magici" dell'India

*Il ritrovamento nel deserto iraniano della cosiddetta "tomba dei giochi" offre interessanti spunti per un'analisi critica dell'origine del gioco al di là delle leggende e della fantasia*

**di Adolivio Capece**

L'origine del gioco degli scacchi è un argomento di grande fascino, che da sempre focalizza l'attenzione di studiosi e giocatori.

Tralasciando le molte leggende sull'argomento, vorrei questa volta proporre un'analisi il più possibile storica della nascita e dell'evoluzione del gioco.

Il punto di partenza ce lo offrono le scoperte effettuate da un gruppo archeologico italiano nel 1977 nella "tomba dei giochi" a Shahr-i Sokhta, nel deserto iraniano. La tomba risale al 2300-2200 a.C.

Tra le varie cose ritrovate c'era anche un semplice ma prezioso tavoliere di legno, base per un gioco che innegabilmente era un antenato degli attuali scacchi.

Il tavoliere ha forma rettangolare: un restringimento a tre quarti dell'altezza lo suddivide in due ulteriori rettangoli, collegati tra loro, il superiore esattamente la metà di quello inferiore. Il tavoliere si compone infatti di 20 caselle, di cui 12 nella parte inferiore, 6 nella parte superiore e 2 che formano la strettoia di raccordo. In pratica la parte inferiore presenta una base di tre caselle per quattro, la parte superiore una base di tre caselle per due di altezza e le due caselle di raccordo sono poste in verticale.

Non si trattava di un gioco che all'inizio vedeva gli avversari disposti su posizioni simmetriche. Sotto tale aspetto vi è una notevole differenza con gli attuali scacchi: tuttavia sembra chiaro che il gioco si doveva svolgere tra due persone e che la partita aveva come finalità l'occupazione di un determinato territorio, oltre ovviamente alla cattura dei pezzi avversari.

Trattandosi di un gioco e di un tavoliere che risalgono ad oltre quattromila anni fa, non è possibile scinderli dalla mentalità e dalla storia di quella lontana epoca.

La zona del ritrovamento è ai confini di quella che fu senza dubbio la culla delle radici del nostro sapere e della nostra civiltà: la Mesopotamia, cioè la 'regione tra i due fiumi'.

Agli albori della storia, cioè sino al terzo millennio a.C. nel territorio fra il Tigri e l'Eufrate primeggiarono i Sumeri; verso il 1800 a.C., con il regno di Hammurabi, cominciò il periodo 'babilonese' che terminerà nel XIII secolo a.C., quando gli Assiri, fino allora sottomessi ai Babilonesi, si ribellano, fondando un nuovo impero. Capitale è Ninive e ben presto gli Assiri conquistano e sottomettono Babilonia.

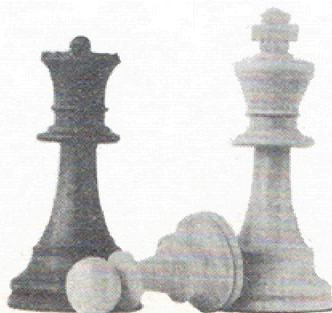
La caduta di Ninive nel 606 a.C. segna la fine del periodo assiro; segue un breve ma brillante periodo di rinascita babilonese, grazie a Nabucodonosor, fino a che nel 528 a.C. tutta la regione viene ridotta a provincia persiana con Alessandro Magno e i suoi successori. Da allora in poi lo svolgimento della civiltà babilonese si allaccia in stretta interdipendenza con la civiltà ellenica.

È in questo contesto storico che nascono i giochi. Scrive Aristotele nella sua 'Metafisica': "Sviluppatesi le arti pratiche in modo da provvedere adeguatamente ai bisogni materiali, ha potuto nascere una di quelle scienze che non sono rivolte a fini utilitari, essendo la casta sacerdotale in possesso dell'*otium* necessario alla ricerca disinteressata". Nasce cioè la matematica.

È accertato che il più antico sistema razionalmente costituito di numerazione è quello sessagesimale — basato cioè sul 60 — elaborato dai Sumeri ed ereditato poi dai Babilonesi. È pure accertato che la matematica sumerica non era rivolta alla soluzione di problemi inerenti la vita pratica, ma solo a divagazione, sollievo ed esaltazione dello spirito.

Ma la matematica, passatempo speculativo, non poteva non essere influenzata dalla geometria: e la geometria sumero-babilonese era esclusivamente quella del 'rettangolo'. I Sumeri davano ai propri campi forma rettangolare, con i lati orientati secondo i punti cardinali; anche gli edifici avevano forma rettangolare e così via.

Se a ciò si aggiungono gli evidenti aspetti mistici che sin dagli albori vennero attribuiti ai numeri — per cui per esempio erano particolarmente importanti il 30 e il 20 che misurano i lati di un rettangolo perfetto di area 600 — ecco che diviene evidente perché il tavoliere ritrovato nella 'tomba dei giochi' è composto da 20 caselle, perché l'altezza è di 2 o multiplo, perché la parte superiore è metà di quella inferiore.



La storia della matematica ci viene ancora in aiuto per comprendere il perché della suddivisione in quattro parti dell'esercito indiano, cui si sono ispirati gli scacchi nella forma moderna: in tale suddivisione troviamo l'influenza di coloro che diedero l'avvio alla formazione della scienza classica, in particolare i fisiologi ionici capeggiati da Talete (640-548 a.C.). che, cercando spiegazioni naturali all'interpretazione della natura, considerarono la materia come causa e origine delle sue proprie trasformazioni, mosse da un elemento primordiale che si presenta con le apparenze dei quattro elementi naturali: Terra, Acqua, Aria, Fuoco.

Questa concezione venne mantenuta qualche decennio più tardi dai pitagorici, che tesero all'unificazione di tutto lo scibile nel concetto di numero. Con riferimento ai quattro elementi, i pitagorici distinsero le scienze del "quadrivio" — aritmetica, geometria, astronomia e musica — e proprio dallo studio della musica Pitagora elaborò la teoria delle proporzioni. Così con Pitagora e poi con Euclide la matematica passò dalla fase 'rettangolare' dei sumero-babilonesi alla fase 'quadrata', in base alla quale sui quattro elementi basilari si modella tutto, anche l'esercito la cui struttura viene imitata dagli scacchi: dai quattro pezzi base che rappresentano comandante, cavalleria, carri ed elefanti, agli 8 che costituiscono le truppe a piedi; 16 quindi i pezzi per ciascuno, 32 in totale, che si affrontano su un campo di battaglia di 64 case.

Tale simbolismo risente senza dubbio dell'influsso del più importante matematico e astronomo indiano, Brahamagupta, nato nel 598, che elaborò tra l'altro le progressioni geometriche e aritmetiche. Brahamagupta — o forse più in generale la scuola indiana che si sviluppò a partire dal sec. V -

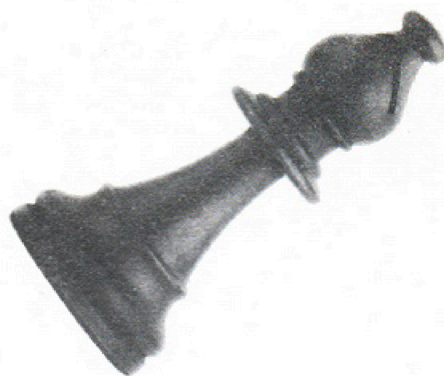
fu tra i primi a proporre il problema di far percorrere al Cavallo tutte le 64 case con 63 salti consecutivi. Un problema che ben si confaceva alla mentalità dell'epoca, per la quale le nozioni matematiche non richiedevano una sistemazione logica deduttiva né un qualunque senso critico, ma erano soprattutto una raccolta di proposizioni e di problemi, spesso non dimostrati né risolti, ma solo impostati teoricamente.

Il problema del salto del Cavallo, la cui possibilità non è evidente a priori, ammette un numero di soluzioni che ancor oggi non è stato precisato. Solo nel 1700 se ne ebbe una prima sistemazione e soluzione, grazie a Eulero. Oggi si sa che il numero di soluzioni possibili è inferiore al numero delle combinazioni di 168 oggetti presi 63 a 63, mentre è sicuramente superiore al numero 122802512.

Volete provare a trovarne qualcuna? Io ve ne propongo tre; la prima è di Eulero, la seconda è 'chiusa' (cioè con un salto dalla posizione finale si torna alla posizione iniziale) e la terza, dello scacchista russo Karl Janish (1813-1872) è chiusa e permette di formare un 'quadrato magico': la somma delle verticali e delle orizzontali è sempre uguale a 260.

| | a | b | c | d | e | f | g | h |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 50 | 11 | 24 | 63 | 14 | 37 | 26 | 35 |
| 7 | 23 | 62 | 51 | 12 | 25 | 34 | 15 | 38 |
| 6 | 10 | 49 | 64 | 21 | 40 | 13 | 36 | 27 |
| 5 | 61 | 22 | 9 | 52 | 33 | 28 | 39 | 16 |
| 4 | 48 | 7 | 60 | 1 | 20 | 41 | 54 | 29 |
| 3 | 59 | 4 | 45 | 8 | 53 | 32 | 17 | 42 |
| 2 | 6 | 47 | 2 | 57 | 44 | 19 | 30 | 55 |
| 1 | 3 | 58 | 5 | 46 | 31 | 56 | 43 | 18 |

*Diagramma 3*



Ora una partita, giocata al torneo di Wijk aan Zee (Olanda) 1982.

**Hort-Chandler** (Caro-Kann) 1. e4. c6; 2. d4, d5; 3. Cd2, d: e4; 4. C:e4, Af5; 5. Cg3, Ag6; 6. h4, h6; 7. Cf3, Cd7; 8. h5, Ah7; 9. Ad3, A:d3; 10. D:d3, e6; 11. Ad2, Cgf6; 12. 0-0-0, Ae7; 13. Ce4, a5; 14. Rb1, C:e4; 15. D:e4, Cf6; 16. Dd3, Dd5; 17. Tde1, b5; 18. Ce5, 0-0; 19. g4, c5; 20. g5, c4; 21. Dg3, h:g5; 22. A:g5, Ce4; 23. T:e4, A:g5; 24. D:g5, f6; raggiungendo la posizione riportata nel diagramma 5. Cosa avreste giocato a questo punto per il Bianco?

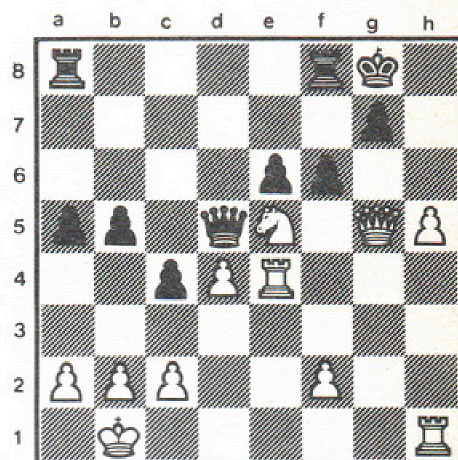


*Diagramma 5*

| | a | b | c | d | e | f | g | h |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 43 | 40 | 15 | 26 | 13 | 30 | 5 | 8 |
| 7 | 38 | 25 | 42 | 29 | 16 | 7 | 12 | 31 |
| 6 | 41 | 44 | 39 | 14 | 27 | 4 | 9 | 6 |
| 5 | 24 | 37 | 28 | 17 | 54 | 11 | 32 | 3 |
| 4 | 45 | 18 | 23 | 64 | 33 | 2 | 55 | 10 |
| 3 | 36 | 49 | 46 | 19 | 22 | 53 | 58 | 61 |
| 2 | 47 | 20 | 51 | 34 | 63 | 60 | 1 | 56 |
| 1 | 50 | 35 | 48 | 21 | 52 | 57 | 62 | 59 |

*Diagramma 1*

# I problemi del mese

Il diagramma 4 riporta la posizione raggiunta in una partita per corrispondenza giocata nel 1972 fra Maj Rehnberg e Derek Cooper. In partita il Bianco giocò 1. b3, costringendo l'avversario all'abbandono dopo 6 mosse. In realtà il Bianco avrebbe potuto vincere in modo più brillante e rapido. Riuscite a trovare come?

| | a | b | c | d | e | f | g | h |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 22 | 25 | 50 | 39 | 52 | 35 | 60 | 57 |
| 7 | 27 | 40 | 23 | 36 | 49 | 58 | 53 | 34 |
| 6 | 24 | 21 | 26 | 51 | 38 | 61 | 56 | 59 |
| 5 | 41 | 28 | 37 | 48 | 3 | 54 | 33 | 62 |
| 4 | 20 | 47 | 42 | 13 | 32 | 63 | 4 | 55 |
| 3 | 29 | 16 | 19 | 46 | 43 | 2 | 7 | 10 |
| 2 | 18 | 45 | 14 | 31 | 12 | 9 | 64 | 5 |
| 1 | 15 | 30 | 17 | 44 | 1 | 6 | 11 | 8 |

*Diagramma 2*

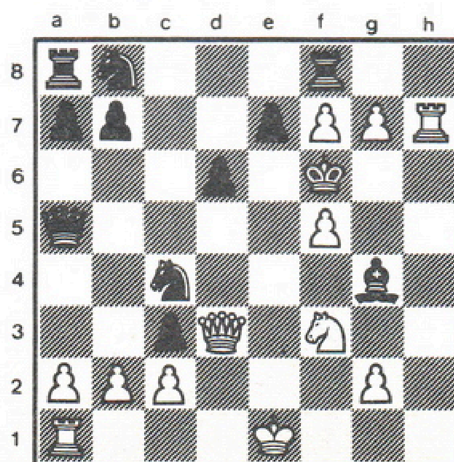


*Diagramma 4*



## Soluzioni

4) Si poteva dare matto in 2 mosse, semplicemente con doppia promozione a... Cavallo! Quindi: 1. g8=C+, T:g8; 2. f:g8=C matto.

5) Il Bianco ha proseguito con 25. h6!, ed il Nero ha abbandonato. Se 25...f:e5; 26. D:g7 matto. Se 25...f:g5; 26. h7+, Rh8; 27. Cg6 matto.

# Una partita da caffè

La partita che commentiamo questo mese per i nostri lettori venne giocata nel 1909 al Café de la Régence di Parigi.

**Lazard-Gibaud**

**1. e4, e5; 2. d4,**

L'apertura si avvia come 'partita del centro'.

**2...e:d4; 3. Cf3, Cc6;**

ma rientra subito in una 'partita Scozzese'.

**4. Ac4, Ac5;**

Ora, con inversione di mosse, siamo passati al 'Giuoco piano', variante del 'gambetto scozzese'.

**5. c3, Cf6;**

Sempre 'Giuoco piano', ma le mosse caratterizzano l'attacco Greco-Steinitz.

**6. c:d4, Ab4+; 7. Cc3,**

Ma alla fine si rientra nell'Attacco Möller del 'Giuoco piano'. Come si vede anche la nomenclatura scacchistica non è una delle cose più semplici!

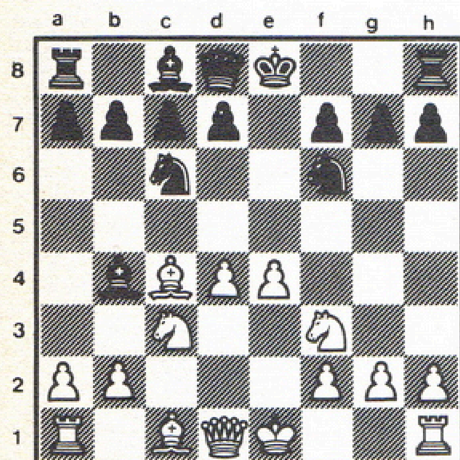


*Diagramma 6*

**7...C:e4; 8. 0-0, A:c3; 9. d5, Af6; 10. Te1, Ce7; 11. T:e4, d6;**

Fin qui tutto teorico. L'ultima mossa del Nero è ritenuta la più sicura. L'alternativa è l'arrocco, che permette però al Bianco di impostare un buon attacco, con 12.d6 oppure 12.Ag5.

**12. g4,**

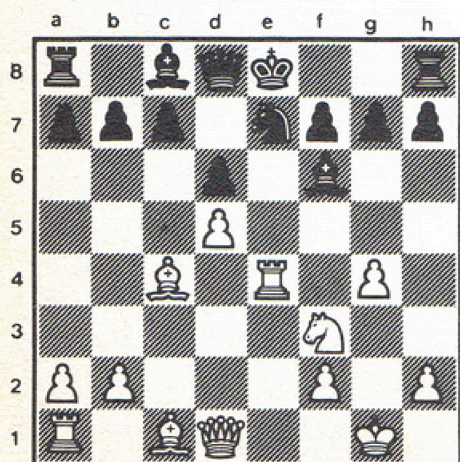


*Diagramma 7*

Un attacco ritenuto prematuro, almeno a gioco corretto. Preferibile per il Bianco a questo punto è 12.Ag5.

**12...h6!?;**

Una mossa a doppio taglio. La teoria consiglia il seguito 12...0-0; 13. g5,Ae5; 14. C:e5,d:e5; 15. T:e5,Cg6; con gioco pari.

**13. h4, Rf8; 14. h5, g5; 15. Cd4, c6; 16. Df3!, C:d5;**

Forse era meglio cambiare in d4, e in caso di 17.d:c6, allora 17...d5!; ecc. Sbagliata invece risultava ora 16...c:d5; per 17.D:f6,Th7; 18. A:d5, e il Bianco vince.

**17. Ad2, Cc7?;**

Con l'idea di spingere in d5, ma visto lo svantaggio di sviluppo il Nero avrebbe fatto meglio ad alleggerire la posizione con il cambio in d4.

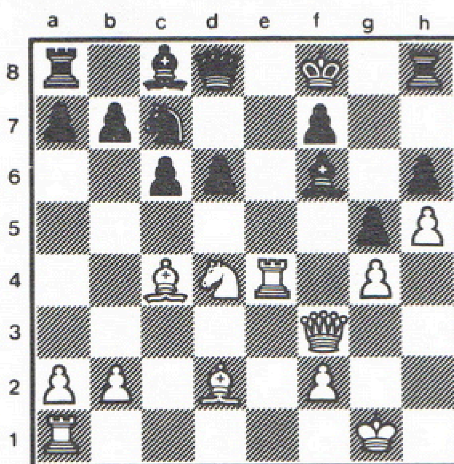


*Diagramma 8*

**18. Tae1!, d5; 19. Ab4, Rg7;**

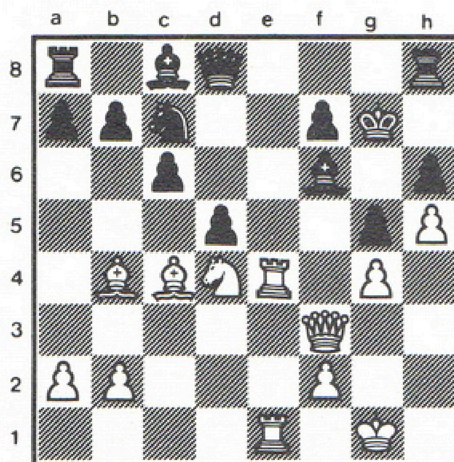
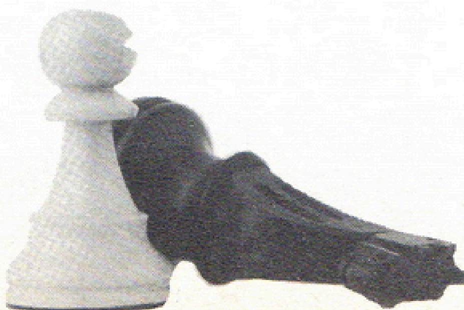
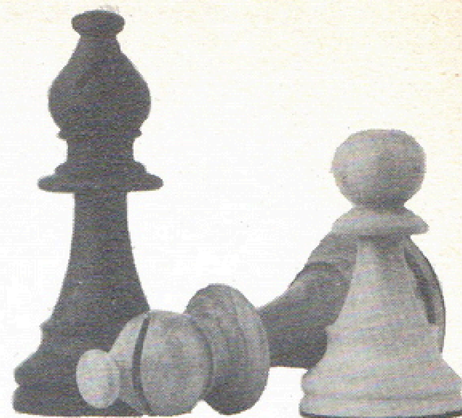


*Diagramma 9*





E ora?

**20. Te7!, d:c4;**

Prendere in e7 portava alla sconfitta: 20...A:e7; 21. T:e7,Tf8; 22. Ac3!, D:e7; 23. Cf5+,Rh7; 24. C:e7,d:c4; 25. De4+ e vince. Oppure: 20...A:e7; 21. T:e7,Tf8; 22. Ac3!,Rg8; 23. Df6, Ce8; 24. D:h6,D:e7; 25. Cf5 e vince.

**21. C:c6!,**

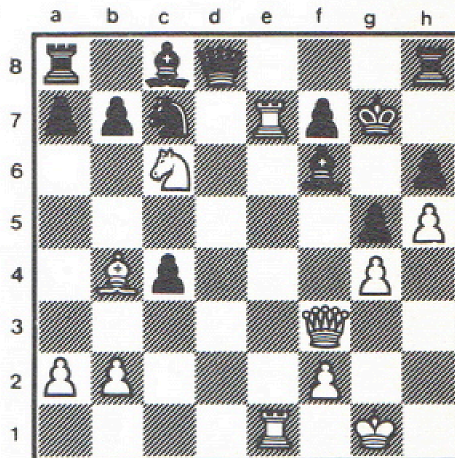


*Diagramma 10*

Se ora 21...b:c6; 22. D:f6+!,R:f6; 23. Ac3+ e matto alla seguente.

**21...Dd3; 22. T:f7+!, R:f7;**

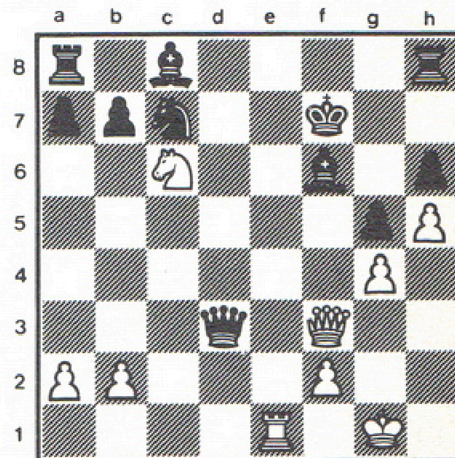


*Diagramma 11*

**23. Te7!+,**

Disdegnando la cattura della Donna nera con 23. Ce5+, e puntando a concludere con lo scacco matto.

**23...Rg8; 24. D:f6, Th7; 25. Te8+!, il Nero abbandona.**

Infatti a 25...C:e8; segue 26. Df8 matto.

# "Città di Milano": tre circoli per un festival

*Più di cento concorrenti hanno partecipato al torneo organizzato in marzo dalle tre più importanti associazioni scacchistiche del capoluogo lombardo. Particolarmente nutrita la presenza degli esordienti*

**di Marco Iudicello**

Milano ha battuto un record: quello italiano del numero di partecipanti a una manifestazione scacchistica di tipo "festival", detenuto dal torneo di Marina Romea del 1976. In quella manifestazione i partecipanti erano 412, mentre questa volta a Milano se ne sono registrati 436: un risultato più che notevole. Se a ciò si aggiunge il fatto che, contemporaneamente, si svolgeva il Campionato a squadre tra le scuole medie di Milano e provincia, nonché il 1° convegno internazionale sul tema *L'intelligenza artificiale ed il gioco degli scacchi*, si ha un chiaro quadro della portata dell'attività scacchistica che si è svolta a Milano nel marzo scorso.

Ma torniamo al nostro Festival. Il nome "Città di Milano" non poteva essere più azzeccato. Infatti i tre più importanti circoli scacchistici della città hanno contribuito alla riuscita della manifestazione: il Circolo Filologico Milanese, con la sua sezione scacchi, quale circolo promotore, nonché la Società Scacchistica Milanese ed il Circolo Scacchi Bovisa. Fondamentale il ruolo svolto dal Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica, che ha fornito i locali adatti ad accogliere una manifestazione di così grande richiamo.

Il Festival si componeva di cinque tornei (divenuti sei all'ultimo istante dato l'enorme afflusso di partecipanti al torneo di 3ª classe, che è stato quindi sdoppiato): magistrale, 1ª, 2ª e 3ª classe e torneo esordienti. *"Quest'ultimo"* ha detto nel discorso di chiusura della manifestazione il presidente della FSI Nicola Palladino, *"ha lo scopo di convogliare verso il mondo scacchistico ufficiale quei tre milioni e più di giocatori non classificati esistenti in Italia che non frequentano circoli scacchistici ma che giocano solo per trascorrere qualche ora del loro tempo libero con qualche amico"*.

E a quanto sembra, la pubblicità che gli scacchi hanno ottenuto in Italia dai match di Abano Terme e Merano ha dato i suoi frutti: i partecipanti a questo torneo erano 102.

Occorre infine menzionare il direttore di gara Placido Iudicello e la terna arbitrale che lo affiancava, costituita da Doimo Leoni, Riccardo Bodini e Paolo Crociani.

Ma vediamo ora le classifiche finali. Da segnalare, nel torneo magistrale, l'ottima prestazione del milanese Luigi Caselli, unico imbattuto, oltre Sahovic, giunto al 4° posto, e la promozione a C.M. conseguita nello stesso torneo da Giorgio Bertazzo.

**TORNEO MAGISTRALE:** (30 partecipanti)

1° Sahovic (Jugoslavia, G.M. 2450), punti 7 su 8; 2°/3° Deže (Jugoslavia, M.I. 2420), Passerotti (Roma, M.F. 2310), p.6; 4°/6° Caselli (Milano, C.M. 2096), Paniagua (Panama, M. 2250), Kovacevic (Jugoslavia, M. 2245), p.5,5; 7°/8° Iudicello G. (Milano, C.M. 2011), Triller (Francia, M. 2202), p. 5; 9°/10° Guerrini (Firenze, C.M. 1965), Lanzani (Milano, M. 2187), p.4,5; etc.

**TORNEO DI 1ª CLASSE:** (36 partecipanti; promozione a C.M. con p.6)

1° Samovojska (Jugoslavia) p.6,5; 2°/3° Zanetti (Milano), Iudicello M. (Milano), p.6; 4°/5° Bressi (Milano), Franza (Milano), p.5,5; etc.

**TORNEO DI 2ª CLASSE:** (60 partecipanti; promozione a 1ª cat. naz. con p. 5,5)

1°/3° Marino, Iacchetti, Mantovani, p.6; 4°/14° Colnaghi, Bellini, Visentin, Calzolari, Taccheo, Martino, Swannie, Arboscelli, Zaninotto, Fragomeni, Croso, p.5,5; etc.

**TORNEO DI 3ª CLASSE - 1ª serie** (104 partecipanti; promozione a 2ª cat. naz. con p.5,5; promozione a 3ª cat. naz. con p.4,5)

1°/4° Huss Bengt, Ravagnati, Pedroli, Misiano, p.6,5; 5° Cividali, p.6; etc.

**TORNEO DI 3ª CLASSE - 2ª serie** (104 partecipanti; vedi prima serie)

1° Chilese, p.6,5; 2°/5° Andreoni, Raschella, De Nicolao, Coppari, p.6; etc.

**TORNEO ESORDIENTI:** (102 partecipanti; diritto a partecipare ad un torneo di 3ª classe a p.5)

1°/2° Kamoei, Pasquino, p.7; 3° Ourmet, p.6,5; 4°/6° Bolognese, Riva, Sgrò, p.6; 7°/9° Righetti, Lazzaro, Lauzi, p.5,5; etc.

Ed ecco alcune delle più interessanti partite del torneo magistrale:

**Sahovic - Passerotti**

1. d4, d5; 2. Cf3, e6; 3. Af4, Cf6; 4. e3, Ad6; 5. Ce5, Cbd7; 6. Cd2, Cf8; 7. Ad3, Cg6; 8. Ag3, Cd7; 9. f4, c5; 10. c3, f5; 11. h4, Db6; 12. Tb1, Cf6; 13. Da4+, Ad7; 14. Cxd7, Cxd7; 15. h5, Ce7; 16. Cf3, h6; 17. Ce5, Axe5; 18. fxe5, 000; 19. Ah4, Tde8; 20. Ab5, Cc6; 21. Ae2, Thf8; 22. Ag3, cxd4; 23. exd4, Da5; 24. Dxa5, Cxa5; 25. Af4, Cb6; 26. b3, Rd7; 27. Rd2, Tc8; 28. Tg1, Tf7; 29. g4, fxg4; 30. Txg4, Cc6; 31. Tbg1, Ce7; 32. Ad3, Tg8; 33. Axh6, Th8; 34. Axg7, Txh5; 35. Af6, Th2+; 36. Tg2, Txg2+; 37. Txg2, a6; 38. c4, Rc6; 39. c5, Cd7; 40. Tg7, Txg7; 41. Axg7, Rc7; 42. b4, Cc6; 43. Rc3, b5; 44. cxb6, Rxb6; 45. a4, a5; 46. b5, Cd8; 47. Rd2, Rc7; 48. Re2, Cb7; 49. Ac2, Rd8; 50. Ah6, Re7; 51. Ac1, Rf7; 52. Rf3, Cb6; 53. Rf4, Rg7; 54. Rg5, Cd8; 55. Aa3, Cc8; 56. Ac5, Cb7; 57. Ad3, abbandona.

**Deže - Lanzani**

1. c4, Cf6; 2. Cc3, c5; 3. Cf3, e6; 4. e3, d5; 5. d4, Cc6; 6. cxd5, Cxd5; 7. Ad3, cxd4; 8. exd4, Ae7; 9. 00, 00; 10. Te1, Cxc3; 11. bxc3, Af6; 12. De2, g6; 13. Tb1, Dc7; 14. h4, b6; 15. h5, Ab7; 16. Cg5, e5; 17. hxg6, hxg6; 18. Dg4, exd4; 19. Dh4, Axg5; 20. Axg5, abbandona.

**Caselli - Satta**

1. e4, d6; 2. d4, Cf6; 3. f3, Cc6; 4. Ae3, e5; 5. d5, Ce7; 6.c4, Cg6; 7. Cc3, Ae7; 8. g3, h5; 9. h4, 00; 10. Dd2, Ce8; 11. Ad3, c5; 12. dxc6, bxc6; 13. 000, Cc7; 14. Ae2, c5; 15. f4, exf4; 16. gxf4, Ch4; 17. Ah5, g6; 18. Cf3, gxh5; 19. Ch4, Axh4; 20. f5, Te8; 21. Tdg1, Rf8; 22. Txh4, Dxh4; 23. Dxd6+, Te7; 24. Ah6+, abbandona.

**Palmiotto - Paniagua**

1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, cxd4; 4. Cxd4, Cf6; 5. Cc3, e5; 6. Cdb5, d6; 7. Af5, a6; 8. Ca3, b5; 9. Cd5, Ae7; 10. Cxe7, Dxe7; 11. c4, Cd4; 12. cxb5, Db7; 13. f3, Cxe4; 14. Ae3, Cf5; 15. Ag1, Cf6; 16. Cc4, 00; 17. Cb6, Axb5; 18. Cxa8, Dxa8; 19. a4, b4; 20. Ab5, e4; 21. fxe4, Cxe4; 22. Dc2, b3; 23. Dd3, Da5+; 24. Rd1, C5g3; 25. h3, Af5; 26. De3, Ag6; 27. Ta3, Ah5+; 28. Rc1, Tc8+; 29. abbandona.

# Rappresenterà l'Italia il club "Città del Sole"

**di Marvin Allen Wolfthal**

Una notizia importante per il futuro del Go in Italia: il Go Club "Città del Sole" di Milano è stato riconosciuto rappresentante ufficiale dell'Italia presso la International Go Federation, di recentissima formazione. La prima riunione della nuova organizzazione è stata tenuta il 18 marzo a Tokyo in occasione del IV Campionato Mondiale per Amatori. Rappresentante dell'Italia a tutte e due le manifestazioni è stato Enzo Burlini, presidente del Go Club "Città del Sole" e vincitore del campionato italiano del novembre scorso.

La Federazione Internazionale (IGF) si propone di favorire la diffusione del Go a livello mondiale e l'inclusione dell'Italia fra i soci lascia ben sperare per lo sviluppo dei nostri rapporti con la Nihon Kiin e la Federazione Europea in particolare.

Il Go Club di Milano sta progettando la creazione di una nuova Associazione italiana che favorisca la crescita di circoli anche nelle altre città e richiede fin d'ora l'intervento di quanti volessero contribuire con il proprio lavoro. La prima proposta è quella di presentare il gioco a gruppi di persone interessate a formare dei club. Se desiderate ospitare per un fine settimana uno dei giocatori di Milano scrivete a Pergioco oppure a Enzo Burlini, via Imbriani 39, 20158 Milano.

Annunciamo intanto che il 29 e 30 maggio si terrà a Milano il Secondo Torneo Internazionale di Milano organizzato da Pergioco e dal Go Club. Il Torneo avrà luogo al Bar Concordia, Corso Colombo 11 e le iscrizioni si apriranno alle 9,30 di sabato, 29 maggio. Tariffa d'iscrizione: lire 10.000. Il Torneo è aperto a tutti i giocatori. Chi volesse partecipare è pregato di comunicare la propria adesione a Pergioco entro il 20 maggio.

Dal Giappone (ormai non fa quasi più notizia): Fujisawa Shuko ha difeso ancora una volta (la quinta) il titolo Kisei battendo 4-3 Rin Kaiho. C'era una certa preoccupazione quando Rin, cinese di nascita, si era messo in vantaggio 3-2. Se avesse vinto, i tre titoli più prestigiosi sarebbero allora rimasti in mano a giocatori non giapponesi (Cho, coreano, è Meijin e Honinbo), portando un duro colpo all'orgoglio del paese che ha dato al Go il suo grande sviluppo.

È giusto notare, comunque, che lo stesso Rin è un personaggio molto stimato dal pubblico giapponese. Una nota curiosa: durante le fasi preliminari del titolo si fece il tradizionale sondaggio fra i lettori dello Yomiuri (il giornale che finanzia il Kisei) per tentare di indovinare chi avrebbe sfidato Fujisawa. Essi si pronunciarono a favore di Cho Chikun, una cosa del resto prevedibile, considerando il momento di grazia che sta vivendo il giovane campione. Bene, i commentatori fecero notare che per diventare sfidante Cho avrebbe dovuto non solo battere tutti gli altri concorrenti, ma spezzare anche una specie di incantesimo, perché questo sondaggio non ha mai indovinato. Così è stato anche questa volta.

Ultima notizia: il IV Campionato Mondiale per Amatori (vedere sopra), patrocinato dalla Nihon Kiin e dalla Japan Air Lines, e svoltosi a Tokyo dal 14 al 20 marzo, è stato vinto dal cinese Ta-Yuan Tsao (19 anni), primo fra 31 concorrenti. Il V Campionato avrà luogo a Osaka nel 1983.

# Fuseki e angoli

Torniamo ora ai nostri studi strategici. La teoria classica del fuseki attribuisce all'occupazione degli angoli vuoti la primissima importanza, seguita dalla formazione di shimari (o l'impedimento dello shimari altrui) e dalle estensioni sui lati, in ordine decrescente di urgenza. Ovviamente si tratta di una scala di valori assai astratta e certamente improponibile come legge "assoluta". In realtà, strategie speciali possono suggerire mosse "eterodosse" e il fuseki rimane ancora oggi quella fase della partita in cui maggiormente si esprimono la libera invenzione e la creatività individuale.

È indubbio, poi, che l'introduzione del komi negli anni quaranta ha modificato profondamente alcuni principi strategici di vecchia data. In precedenza si erano sviluppate strategie per il nero atte a conservargli il vantaggio della prima mossa, puntando alla "vittoria sicura per tre punti". In seguito questo gioco cauto ha dovuto cedere il posto a una maggiore aggressività a causa dei quattro (e poi cinque) punti regalati al bianco. Cioè, l'accumularsi al più presto di un profitto territoriale determinante è stato in parte sostituito da uno sviluppo più rapido dell'influenza. Segno vistoso di questo mutamento è la legittimazione del punto 4-4 come prima mossa nell'angolo. Prima del Novecento l'hoshi veniva considerato esclusivamente come punto di handicap. Oggi invece lo si apprezza per la sua velocità, perché permette di sistemare l'angolo con una mossa sola. Inoltre, il kakari contro una pietra in komoku sarà facilmente quello alto, mentre nel Go classico (periodo Edo 1603-1867) era tipico quello basso.

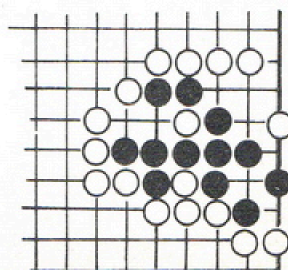
Questi fatti sembrano indicare che il Go moderno si sia alzato sulla quarta linea, per così dire, e ciò corrisponde in parte a verità. Non dimentichiamo però che anche il san-san è diventato frequente nel gioco odierno nonostante la sua posizione base e la sua lentezza a svilupparsi, caratteristiche per le quali fu praticamente vietato nei secoli scorsi. La sua rivalutazione è dovuta soprattutto alla sua stabilità e al fatto che anch'esso finisce con l'angolo in una mossa sola permettendo di giocare subito altrove. Il 3-3 può essere attraente per il bianco, per esempio, quando il komi gli suggerisce il proseguimento di un gioco conservatore. Diciamo quindi che la teoria contemporanea propone una sostanziale armonia fra terza e quarta linea e, tendenzialmente, un'elaborazione posizionale più rapida rispetto al passato.

Anche se tutto questo tende a rafforzare la convinzione che la teoria di fuseki non sarà mai interamente formalizzata, ciò non toglie che l'ordine temporale e di valore conferito tradizionalmente agli angoli, agli shimari, alle estensioni e al gioco centrale esprime un insieme di principi profondamente radicato nella logica stessa del gioco che è obbligatorio conoscere. Il giocatore se ne serve come punto di partenza per le proprie analisi, ben sapendo che "c'è sempre una mossa migliore".

Abbiamo esaminato in passato alcune questioni locali, come i vari punti nell'angolo, gli shimari e i joseki. Nel prossimo numero prenderemo lo spunto dal problema delle estensioni per cominciare lo studio del fuseki vero e proprio.

# I problemi del mese

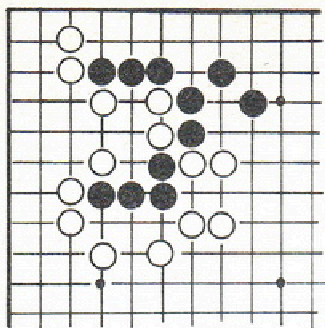
I



il nero vive

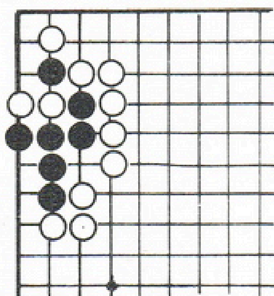
## Le soluzioni

II



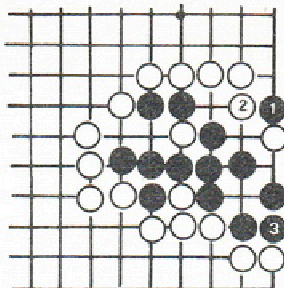
Il nero salva
le 4 pietre intrappolate

III



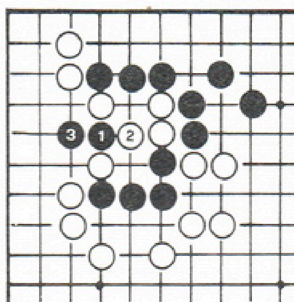
il nero vive

I



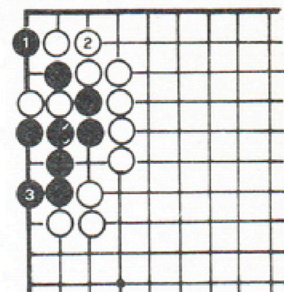
Dopo 1 del nero damezumari impedisce al bianco di eliminare il secondo occhio.

II



1 è il tesuji che permette al nero di connettere con le sue pietre esterne catturando un gruppo bianco. 2 è la risposta più aggressiva ma non serve; dopo 3 la perdita del bianco è ancora maggiore. Egli avrebbe dovuto giocare in 3 conservando territorio e sente.

III



1 è un tesuji a doppio taglio: crea uno snap-back ed è sente contro la pietra bianca, lasciando al nero il tempo necessario per fare il secondo occhio.

**RICORDATE:
DAL 29-30 MAGGIO
TORNEO
INTERNAZIONALE
DI GO**

*Othello*

# Campionato italiano: i problemi d'ammissione

Prende il via la fase iniziale del 5° Campionato Italiano di Othello. A differenza degli anni scorsi, la qualificazione alle selezioni interregionali avviene mediante una fase problemistica.

La soluzione di almeno due dei tre problemi presentati dà diritto alla convocazione a tali selezioni, ma va detto che la soluzione di tutti e tre i questi consentirà dei vantaggi.

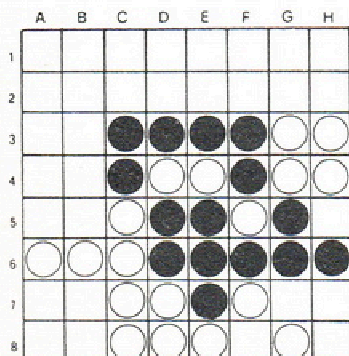
Il regolamento completo del campionato sarà comunque pubblicato sul prossimo Pergioco assieme alla ripetizione dei problemi.

Per ora l'importante è cominciare a inviare, per mezzo di cartolina postale, le soluzioni ai tre quesiti posti.

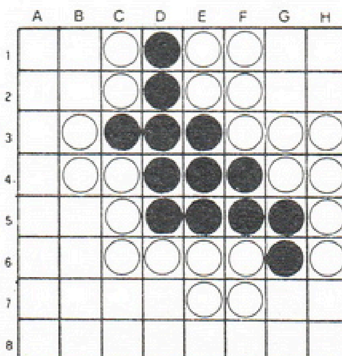
Per soluzione si intende la sola prima mossa del Nero, dalla quale dipende poi il seguito della partita, ma se qualcuno vuole può anche inviare il commento a tale mossa e lo sviluppo del gioco.

Le soluzioni vanno inviate a:
**Clem Toys - Campionato di Othello - Zona industriale Fontenoce - 62019 Recanati (Mc).**

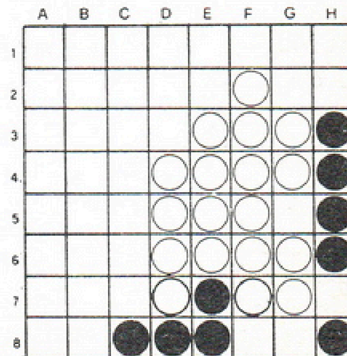
Eccovi ora i problemi ideati dal Campione Italiano in carica Pier Andrea Morolli:




*Problema 1*
*Il Nero muove e prende un angolo alla sua 2ª mossa.*




*Problema 2*
*Il Nero muove e prende un angolo alla sua 2ª mossa.*




*Problema 3*
*Il Nero muove e prende un angolo alla sua 3ª mossa.*

## Matematici/1

# Qualche primizia sui primi

*Fra le classi di numeri, quella dei numeri primi è certamente la più studiata*

**di Raffaele Rinaldi**

Se ben ricordo fu il matematico tedesco Kronecker ad affermare che "i numeri interi sono stati creati da Dio; il resto è opera dell'uomo". Tra i numeri interi si possono isolare diverse classi di numeri "interessanti", cioè di numeri che posseggono determinate proprietà. Ci si può anzi spingere fino a dire che ogni numero ha una sua "personalità", anche se tale fatto si rivela solo dopo avere svolto certe considerazioni.

Considerate per esempio il numero 220: esso non ha nulla di speciale, ma diventa subito interessante dopo aver osservato che la somma dei suoi divisori propri (escluso cioè il 220 stesso) vale 284, e che la medesima operazione effettuata sul 284, ci ridà 220.

Ecco la faccenda in dettaglio:

$$1+2+4+5+10+11+20+22+44+55+110=284$$

$$1+2+4+71+172=220$$

Coppie di numeri siffatti definiscono la classe dei numeri "amicabili" (o numeri "amici"). Non sono molte le coppie di tali numeri note, ma già Eulero nel 1750 ne aveva scoperte 59.

Considerate ora il numero 6. È certo un numero evocativo e denso di considerazioni storiche, dalla Bibbia in poi. Esso rappresenta la "perfezione del mondo" (creato appunto in 6 giorni): era, questa, l'opinione anche di san Tommaso, il quale sosteneva inoltre lo studio dei numeri come aspetto importante dell'interpretazione delle Scritture. Il 6 è infatti uno dei membri della classe dei numeri "perfetti", tali cioè che la somma dei divisori interi restituisce il numero stesso.

$$1+2+3=6$$

Ecco la ragione per cui il 6 esprime la "perfezione del mondo".

Ma la classe di numeri più studiata è certamente quella dei numeri primi: di quei numeri, cioè, che ammettono come divisori solo se stessi e l'unità e che quindi non posseggono altri divisori interi. Di molte classi di numeri non è noto, per esempio, se siano infinite o se i loro membri siano in numero finito. Per quanto riguarda i primi, la dimostrazione che essi sono in numero infinito è antica e costituisce uno dei monumenti del pensiero deduttivo: essa fu data da Euclide circa 2300 anni or sono.

Da quel momento, i numeri primi assunsero una rilevante importanza che si accrebbe sempre più. In particolare, per molto tempo i matematici ricercarono un'espressione polinomiale che fosse in grado di generare primi, fino a che non venne dimostrato che nessuna forma di tal genere genera esclusivamente primi. Così il polinomio di Eulero

$$x^2 - x + 41$$

genera 40 primi (diversi fra loro) per $x = 1,2,3... 40$. Così anche il polinomio (elaborato nel 1798) di Legendre

$$2x^2 + 29$$

genera 29 primi per $x=0,1,2... 28$.

Ma vi sono anche forme polinomiali più sofisticate come per esempio quella che fornisce i numeri di Robinson

$$R(k,n)=2k\ +1$$

che genera primi per certi valori di $k$ e di $n$ (per esempio per $k=5$ e $n=1947$: questo primo è formato di 586 cifre ed è il più grande primo di Robinson noto). La stessa cosa vale per la formula proposta da Fermat

$$2^{2^n} + 1$$

il quale riteneva che l'espressione generasse esclusivamente primi per ogni valore di $n$. Naturalmente, da quanto abbiamo detto prima. Fermat si sbagliava di grosso e solo cinque sono i primi generati dalla formula, ed esattamente: 3, 5, 17, 257, 65537 ottenuti per $n=0$, 1, 2, 3, 4. Per $n=5$ si ottiene un numero — 4.294.967.297 — che non è primo.

Giova qui ricordare che il più grande numero di Fermat controllato è

$$2^{2^{1945}} + 1$$

un numero che contiene un numero spropositato di cifre: esattamente $10^{10^{584}}$ cifre.

Abbiamo detto che nessuna espressione polinomiale genera esclusivamente primi. Esiste però una formula dovuta al matematico americano Malcolm Tallman che, sotto forti condizioni restrittive, genera solo primi. Eccola:

$$N = \frac{P_n}{a_i a_k \dots a_n} \pm a_i a_k \dots a_n$$

in cui $P_n$ è il prodotto di tutti i primi $n$ primi e $a_i$, $a_k$, ..., $a_n$ sono alcuni dei primi $n$ primi. Se, infine, $N$ è minore del quadrato dello $(n+1)$-esimo primo, allora è certamente un primo. Per chiarire facciamo un esempio:

$$N = \frac{2.3.5.7.11.13.17.19.23}{2.3.11.13.17} -$$

$$- 2.3.11.13.17 = 709 < \quad 29^2$$

e quindi 709 è primo.

La formula di Tallman è certamente utilissima per generare primi, ma non infrange l'affermazione precedente riguardante un polinomio che generi esclusivamente primi. Per raggiungere lo scopo di generare primi, essa deve infatti necessariamente basarsi sulla conoscenza dei... primi. Siamo quindi daccapo.

Questa piccola digressione sui primi ci è servita da fondamenta per preparare il terreno su cui ci muoveremo prossimamente: quello dei numeri interi. Preparatevi, e nel frattempo aspetto risposte ai problemi posti in precedenza da aggiungere a quelle finora giunte e che discuteremo nel prossimo numero di "Pergioco".



## Matematici/2

# Code e strozzature

*Come impiegare bene il tempo mentre si aspetta di spedire un conto corrente*

**di Leonardo Felician**

Non fatevi venire in mente il conte Dracula, né Jack lo squartatore, e non pensate alle code di volpe: il problema che vogliamo affrontare ci permette di analizzare dei concetti molto utili nel vasto contesto della ricerca operativa, di cui la teoria della code fa parte.

Incominciamo con un esempio: siamo nella biglietteria di una stazione ferroviaria, e nonostante ci siano parecchi sportelli disponibili, uno solo di essi è aperto. L'addetto ai biglietti è piuttosto bravo, ma, tra una cosa e l'altra, in media serve un cliente al minuto. È ancora presto al mattino, ma nonostante ciò c'è parecchia gente in

stazione, e — dal nostro posto di osservazione — osserviamo che la frequenza con cui i viaggiatori arrivano allo sportello è, in media, di una persona ogni 2 minuti. Domanda: noti questi soli dati, è possibile fare previsioni sulla lunghezza della coda allo sportello? Più precisamente: si può calcolare la lunghezza media della coda, il tempo medio di attesa di un cliente, e la probabilità di essere sfortunati, di avere una coda cioè talmente lunga da non fare in tempo ad acquistare il biglietto prima che parta il treno?

Sembra una serie di domande stimolanti, anche perché le code sono un fenomeno molto comune e che tutti sperimentano quotidianamente: così, invece di imprecare sul tempo che stiamo perdendo, è più divertente tenere la mente in esercizio e cercare di osservare e prevedere quando alla fine riusciremo a risalire la sospirata coda. La portata dei risultati che si possono ottenere con questi pochi dati è — a nostro avviso — stupefacente, e cercheremo di convincervi in proposito. Le ipotesi di fondo di questo problema sono:

1) il tempo di servizio dell'addetto non è uniforme, ma varia a caso, da cliente a cliente: tuttavia, alla lunga, la sua media tende ad un valore A, noto perché facilmente misurabile.

2) allo stesso modo l'intervallo di tempo tra l'arrivo di due successive persone allo sportello non è costante, ma mediamente tende a B: anche questo valore può essere misurato, a patto di osservare il fenomeno per un tempo sufficientemente lungo.

Il grosso risultato della teoria delle code sta nel fatto che questi soli parametri del sistema osservato bastano per prevederne il comportamento, che non dipende da A o da B, ma da entrambi, o meglio dal fattore di utilizzo del sistema, definito da

$$R = \text{fattore di utilizzo} = \frac{A}{B} = \frac{\text{tempo medio di servizio cliente}}{\text{intervallo medio tra 2 arrivi}}$$

Si può dimostrare che:
1) la lunghezza media della coda è R/(1-R);
2) il tempo medio di attesa è AR/(1-R), cioè ovviamente il tempo medio di servizio del singolo cliente moltiplicato per la lunghezza media della coda;
3) la probabilità che la coda ecceda una qualunque misura prefissata, diciamo n persone, è $R^{n+1}$;
4) la probabilità che lo sportello sia libero subito è 1-R.

Un utile esercizio per i lettori è costruire una tabella (come la tab. 1).

Va ricordato che il tempo medio di attesa è semplicemente A volte la lunghezza media della coda. Con i dati del problema dello sportello, R=0.5, perciò la lunghezza media della coda è di una persona, e la probabilità di trovarne più di 4 è solo del 3%. Tuttavia se il fattore di utilizzo aumenta anche di poco si crea una strozzatura dalle conseguenze impressionanti: supponiamo che si avvicini un'ora di punta, senza che vengano aperti altri sportelli: in media ora arriva una persona ogni minuto e quindici secondi, mentre il tempo medio di servizio è rimasto di un minuto per persona. Il fattore di utilizzo è 0.8, la lunghezza media della coda è di 4 persone, la probabilità che ecceda, diciamo 9 persone è addirittura 10%.

Vi invitiamo a pensare su questi risultati, applicando la tabella a fenomeni di vario tipo, come problemi di traffico automobilistico a un semaforo, navale in un porto, aereo su una pista, telefonico a un centralino, etc. Problemi di questo tipo spuntano come funghi: ad esempio una centralinista di un ufficio lavora 8 ore al giorno, e serve in media in 1 minuto chi la chiama: nel palazzo lavorano 96 persone, che in media chiamano il centralino (per farsi passare qualche linea) 5 volte al giorno. Se voi foste il direttore dell'ufficio, assumereste una seconda centralinista? Valutate la probabilità di trovare la centralinista libera, la lunghezza media della coda e il tempo medio di attesa per parlare al centralino.

Per concludere, chi si è appassionato alla teoria delle code, anzichè dedicarsi alla caccia alla volpe si divertirà senza dubbio a leggere il libro *I principi della ricerca operativa*, di J. Singh, nella Biblioteca EST Mondadori.

## Soluzione

Noi avremmo già messo un'inserzione in neretto sul giornale per cercare un'altra centralinista. In una giornata lavorativa arrivano 480 chiamate in 480 minuti, cioè in media, una al minuto: il fattore di utilizzo è uno, perciò la lunghezza della coda TENDE (non "è") all'infinito, e così il tempo medio di attesa: la strozzatura rende la situazione catastrofica e bisogna intervenire con urgenza.

| Fattore utilizzo (R) | Probab. sportello libero (1-R) | Lunghezza media della coda R/(1-R) | Prob che la coda ecceda 4 persone $R^5$ | 9 persone $R^9$ |
|---|---|---|---|---|
| *0.1* | | | | |
| *0.2* | | | | |
| . | | | | |
| . | | | | |
| *0.9* | | | | |

*Tabella 1*

*Cubo*

# Scambi di spigoli e figure speciali

**di Luciano Cavalli**

Cubo del quindici: abbiamo già affrontato il problema della sua soluzione. Ritorniamo sull'argomento, poiché è molto interessante approfondire lo studio sul procedimento di risoluzione dei due spigoli interscambiati.

Abbiamo puntualizzato che all'inizio del procedimento i due spigoli non devono essere adiacenti: ricordiamo quindi per i lettori meno esperti il modo di "spostare" due spigoli interscambiati dalla posizione "adiacenti" (sulla stessa faccia) alla posizione "contrapposti" (sempre sulla stessa faccia).

Posizionare in alto la faccia su cui si trovano i due spigoli scambiati. Si ruoti il cubo in modo che i due spigoli in questione siano posizionati in AF e AD: eseguire

F2 A G A2 G' A F2

Ecco che i due spigoli scambiati (uno ovviamente è cambiato, ma questo a noi non interessa minimamente) si trovano ora in posizione contrapposta e cioè in AS e AD.

Passiamo ora a uno studio più approfondito del procedimento di soluzione. Ricordiamo che all'inizio del procedimento occorre posizionare i due spigoli scambiati in alto e precisamente sulla fetta G, in AF e AR. Questa è la chiave di tutto il sistema. I lettori più attenti però noteranno a questo punto che, dovendo operare sul cubo del quindici dove tutti i centri sono uguali, non è possibile sapere se i 4 centri "scivolati" di 90° si trovano in G, oppure in C, oppure in N: il procedimento funzionerà sempre? L'osservazione è giusta, ed è interessante darne la necessaria dimostrazione.

Prendiamo un cubo normale e portiamolo ad avere due spigoli scambiati con 4 centri "scivolati" di 90°: ci sono due procedimenti per ottenere questa posizione:

1°) mescolare il cubo e ricostruire

(come già detto nel numero scorso) la faccia bianca intorno al centro verde e la faccia blu intorno al centro bianco (cubo standard come specificato sul numero di marzo di Pergioco)

2°) eseguire il procedimento di soluzione al rovescio e cioé:

a) eseguire una manovra di Rubik su AF e AR;

b) ruotare il cubo sull'asse D-S, cioè portare i due spigoli rovesciati in basso in BF e BR;

c) eseguire G' R2 G R2 G' A2 G A2 G' A2 G A2 G';

d) eseguire manovra di Rubik su AF e AR (che, come si vede, sono rovesciati).

Il risultato di questa operazione è che abbiamo due spigoli scambiati in G e precisamente in AF e AR, e abbiamo inoltre 4 centri "scivolati" di 90° sulla fetta G. In questa posizione non occorre dimostrare che il procedimento funziona, dal momento che l'abbiamo ottenuta proprio eseguendo il procedimento al rovescio: è evidente che se operiamo a ritroso ritorneremo alla posizione standard. È quindi dimostrato che con i cubetti scambiati e i 4 centri "scivolati", tutti in G, il procedimento funziona.

Ma vediamo ora che cosa succede se gli spigoli scambiati rimangono in G mentre i 4 centri "scivolati" sono in "N" oppure in "C". Per effettuare la verifica dobbiamo "passare" i due spigoli scambiati in altre posizioni: abbiamo sempre in mano il cubo posizionato con gli elementi fuori posto in "G". Eseguire:

G2 A' G2 A2 G2 A' G2

Come evidente, questa formula sposta i cubetti scambiati da AF, AR a AS, AD (naturalmente i cubetti scambiati non sono più gli stessi ma, come già rilevato, a noi non interessa).

Eseguiamo ora, su tutto il cubo, 1/4, cioè ruotiamo tutto il cubo di 90° sul suo asse A-B. Ecco che avremo ora nuovamente gli spigoli scambiati in AF e AR, mentre i 4 centri "scivolati" saranno su "N".

Se eseguiamo ora il procedimento di ripristino ricordiamo: Rubik su AF e AR

G A2 G' A2 G A2 G' A2 G R2 G' R2 G
portare il Basso in Alto
Rubik su AF e AR)

che cosa avremo ottenuto? Il cubo ripristinato, senza più spigoli interscambiati, ma con i centri nella nota posizione 6 punti. E la posizione 6 punti sul cubo del quindici non si nota, anzi non esiste affatto, essendo i centri tutti uguali. Abbiamo così dimostrato che il procedimento funziona anche se i 4 centri "scivolati" sono su "N".

Rimettiamo ora il cubo in posizione standard, cioé disfiamo la posizione 6 punti (non dettagliamo, poiché la posizione è molto semplice e certamente ormai tutti i lettori la sanno fare e disfare).

Riportiamo quindi nuovamente il cubo nella posizione di irregolarità eseguendo il procedimento al rovescio già più sopra riportato.

Torneremo ad avere due spigoli interscambiati in AF e AR e i 4 centri "scivolati" sulla fetta "G". Dobbiamo ora cercare di avere i quattro centri in questione in "C". Posizionare tutto il cubo in modo che i due spigoli scambiati vengano a trovarsi in DF e DR. Eseguire

D2 B2 D2 B2 D2 B2 ovvero (D2 B2)3

Riposizionare in modo che i due spigoli scambiati (non più gli stessi!) siano in AF e AR: si noterà subito che i 4 centri "scivolati" si trovano ora in "C".

Eseguiamo ora nuovamente il procedimento di ripristino e ci ritroveremo un'altra volta nella posizione 6 punti. È così dimostrato che il procedimento in questione funziona sempre, sul cubo normale e quindi anche sul cubo del quindici, su qualunque fetta (G, C, N) si trovino i 4 centri "scivolati".

Ed ora lasciamo allo studio dei lettori l'intero procedimento di cui si tratta (Rubik - formula - Rubik) in modo da eliminare tutte le ripetizioni e ottenere così un'unica formula, breve e semplice. Come al solito, menzioneremo quelle più interessanti.

# Figure speciali

Tutti i lettori ormai conosceranno le varie figure simmetriche che si possono eseguire con il cubo quali le "X", i "+", le "H" ecc. Queste figure sono ottenute in genere con pochi movimenti slice che, ruotando le facce in parallelo, provocano lo spostamento simmetrico di alcuni colori sulle facce opposte. Altre, come le "barre", le "Z" ecc. si ottengono con movimenti anti-slice o slice e anti-slice accoppiati.

Vi sono però figure molto belle che vengono ottenute con formule appropriate e che non hanno, concettualmente, nulla in comune con le figure cosiddette simmetriche. Certamente molti lettori ormai conoscono queste figure, però forse non ne conoscono le formule di esecuzione, mentre altri lettori che si sono avvicinati al cubo solo di recente gradiranno esserne informati in maniera più completa.

Occorre però notare che le formule di esecuzione sono in genere piuttosto complicate e lunghe, per cui la loro memorizzazione non è facilmente accessibile a tutti: può rimanere così esclusa la possibilità di eseguire una figura speciale ad esempio in una serata con amici e con essa quindi anche l'opportunità di mostrare la propria abilità e la propria profonda conoscenza del cubo.

Per semplificare quindi i procedimenti e dare a tutti la possibilità di eseguire facilmente, a memoria, alcune belle figure, riporteremo metodi da noi elaborati. Questi metodi, una volta afferrato il concetto informatore base, consentono di eseguire la manipolazione senza particolari sforzi di memoria e sono quindi accessibili a tutti.

Questi metodi hanno anche la caratteristica di incominciare con una figura semplice, generalmente già conosciuta, e passano via via attraverso altre configurazioni fino ad arrivare a quella finale, che naturalmente è quella più complessa.

Per ottenere il nostro scopo ed anche perché in questo modo è più facile l'esecuzione a memoria, faremo riferimento, ove necessario, ai colori dei "centri" del cubo, ed useremo quindi la notazione PC (=posizionamento Cubo) (vedere Pergioco numero di marzo di quest'anno). Ripetiamo: il posizionamento si riferisce sempre al colore dei *centri*. Comunque il riferimento ai colori si intende in questo modo:

| | |
|---|---|
| Bianco in Alto | Giallo in Basso |
| Rosso in Fronte | Arancio in Retro |
| blu in Destra | Verde in Sinistra |

Chi usa un cubo che non ha questi colori o che li ha posizionati in maniera differente (ad es. verde e blu scambiati; blu e giallo scambiati) non deve gettare tutto e dedicarsi ad altro: è sufficiente che esegua l'apposita traduzione: ad es. se ha blu e verde scambiati (è il caso più frequente) basta che scriva su un pezzo di carta "verde=blu" ecc. e quando nelle formule troverà ad es. PC verde in Alto blu in Basso, dovrà al posto di verde leggere blu e viceversa. Molto semplice. Gli appassionati lettori di Pergioco potrebbero anche semplicemente (come è stato fatto presso il CCM Circolo Cubisti Milanesi) scambiare le varie etichette di colore in modo da avere tutti il cubo standard uguale a quello da noi indicato.

Notiamo infine che il sistema dell'azione su colore (anziché sui soli centri senza specifica come richiesto dai matematici) ha il vantaggio di consentire di partire nel modo appropriato allo scopo di ottenere alla fine una figura con il miglior accostamento di colori. È evidente che un accostamento ad es. di blu e arancio ha un effetto visivo e un indice di gradimento differente dall'accostamento blu/rosso.

E passiamo all'esecuzione ed allo studio delle prime tre figure:

PC b in A A in F (la prima lettera si riferisce al colore, la seconda alla faccia);

eseguire: G' N G N';

posizione 6 punti.

Fino a questo punto niente di eccezionale. Poiché alla fine di ogni figura può essere interessante rilassarsi un attimo e rimirare il risultato della nostra fatica girando fra le mani il cubo, ripeteremo, prima di partire con la nuova formula, il PC (sempre riferito al colore dei centri!)

PC R in A G in F;

eseguire: G' N B N' B2 G B -B2- N' D' N' D' N' D2 N D' N D' N D2 B2;

posizione 6U.

E qui ci fermiamo perché dobbiamo chiarire quello che abbiamo fatto. La prima parte della formula (G' N B N'

B2 G B) è semplicemente un interscambio di due spigoli sulla faccia superiore e di due spigoli nella faccia inferiore: in questo caso gli spigoli AF/AD e BR/BS. Questo semplifica subito molte cose: intanto la formula è certamente conosciuta da moltissimi, essendo una formula che viene usata in molte soluzioni di ripristino del cubo.

Inoltre non è neppure necessario a questo punto studiare a memoria il posizionamento cubo: dopo la posizione 6 punti è sufficiente osservare sulla faccia in alto quali spigoli devono essere scambiati per ottenere la posizione U: ritorniamo quindi alla posizione 6 punti rieseguendo la formula all'inverso e cioè:

PC R in A G in F;

eseguire: B2-N' D' N' D' N' D2 N D' N D' N D2 -B2- G' N B N' B2 G B.

Se scambiamo ad es. gli spigoli AR/AS non otteniamo niente: infatti metteremo uno spigolo blu/arancio fra i centri rosso/verde ed uno spigolo bianco/blu fra i centri rosso/bianco. Nulla si ottiene scambiando AF con AS, come si può vedere. Vi è invece uno scambio che darebbe le U: gli spigoli AF/AD; infatti mettiamo lo spigolo blu/rosso fra i centri blu e rosso e lo spigolo blu/giallo fra i centri rosso e giallo: nonostante le apparenze anche questo spigolo va bene. Infatti crea una U sulla faccia gialla e nulla cambia sulla faccia blu, inoltre non necessita di rotazione. Stabilito quindi quali sono gli spigoli da scambiare non abbiamo che da eseguire, anche in altro modo da quello sopra indicato: chi conosce altre formule può servirsene.

Non dobbiamo minimamente preoccuparci di quello che succede sulle facce contrapposte: infatti in esse avremo lo stesso meccanismo delle facce blu, rosso, giallo e quindi per noi sta bene e non ce ne occupiamo.

Scambiati quindi gli spigoli in questione, noteremo che lo spigolo blu/rosso deve essere rovesciato e naturalmente sarà da rovesciare anche il suo contrapposto verde/arancio. A questo punto ovviamente:

PC: b in A R in F

e dopo il posizionamento R2 non avremo che da eseguire la solita manovra di Rubik su AF e AR posizionati in G e cioè
G A' G A' G A2 G' A' G' A' G' A2

con ritorno del posizionamento R2.

E questa manovra di Rubik è esattamente quanto è stato fatto durante l'esecuzione della seconda parte della formula sopra riportata e cioè

N S' N S' ecc.

Naturalmente questa manovra è stata eseguita su altre facce, non avendo allora mosso il cubo dalla sua posizione iniziale.

Abbiamo così ottenuto la posizione 6U usando semplicemente una formula di interscambio fra due spigoli ed una manovra di Rubik. Chiunque a questo punto può eseguire a memoria.



# Giocare in simultanea per ridurre i tempi morti

*Il nuovo metodo deriva dal sistema abitualmente impiegato nei tornei per corrispondenza, ma può aprire nuove prospettive anche nel gioco faccia a faccia*

**di Elvezio Petrozzi**

Le tabelle, per un mese, vanno in vacanza: quelle che abbiamo presentato nelle due precedenti puntate rivestivano un indubbio interesse, e riprenderemo il discorso, ma per evitare i rischi delle aride botole numeriche dedichiamo l'incontro di questo numero ad argomenti più discorsivi.

Cominciamo parlando del Torneo per corrispondenza organizzato da Pergioco: sospeso da qualche numero, riprenderà regolarmente dal prossimo mese.

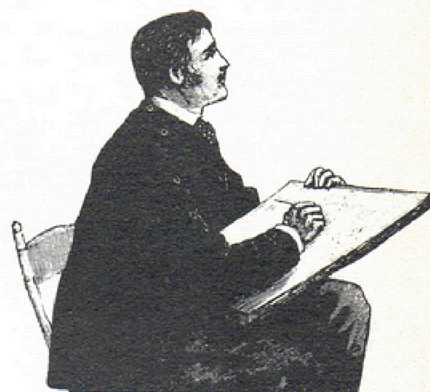
Mi sento comunque in dovere di esprimere il mio parere personale sulla manifestazione. La formula applicata in questo torneo, il confronto con una centrale unica e contro un ipotetico avversario, mi pare che assomigli molto più a un'esercitazione didattica che a un torneo; l'aspetto che più mi lascia perplesso in tali forme di confronto è che la tensione della gara, ben conosciuta da tutti coloro che hanno partecipato a qualche torneo, si stempera in un puro esercizio.

Molto meglio quindi che la competizione venga definita 'Gara problematica', nome molto più aderente allo spirito che la anima. Nome a parte, la gara va portata a termine regolarmente, nel rispetto sia degli impegni presi che degli appassionati, i quali hanno aderito con entusiasmo all'iniziativa.

Sin d'ora, però, possiamo annunciare che al termine di questo Torneo ne partirà un altro, che avrà valore di 2° Campionato Italiano per Corrispondenza. Esso ricalcherà la formula già sperimentata con successo nel 1° Campionato, il quale sta tra l'altro vivendo proprio in questo periodo la sua fase conclusiva.

In questo Torneo, come nel precedente, ogni partecipante si misurerà direttamente con un certo numero di avversari 'veri' e le varie fasi eliminatorie promuoveranno alle successive solo i migliori. Nella prima edizione organizzata dal CIMM e dall'AIGI, gli iscritti furono ben 796. Due fasi eliminatorie, la prima sul Nuovo Original MM e la seconda sul Super MM, li hanno ridotti ai quattro che attualmente si stanno disputando il primo titolo nazionale.

Cesare Astori di Milano, Leonardo Benucci di Firenze, Lorenzo Felician di Trieste e Saverio Gaeta di Napoli: chi tra loro sarà il campione? Lo sapremo tra poco, e quando la gara sarà conclusa commenteremo assieme l'ultimo capitolo di quest'avvincente esperienza.



Prendendo spunto dal meccanismo che regola gli incontri per corrispondenza, vorrei affrontare ora un altro argomento che riguarda il modo di giocare a Master Mind. Nelle partite giocate tramite posta, infatti, i due avversari sono contemporaneamente Codificatori e Decifratori: in ogni missiva essi indicano non solo le risposte alle proposte avversarie ma anche le proprie proposte per le Combinazioni Segrete composte dall'altro giocatore.

È chiaro che tale tecnica è dettata, nel gioco per corrispondenza, anche dall'esigenza di accorciare quanto più possibile la durata dei vari incontri, ma se la applichiamo pari pari alle partite a tavolino ci accorgeremo di una serie di vantaggi non indifferenti.

Il primo si riferisce all'eliminazione del ruolo del Codificatore inteso in maniera classica. In questa veste uno dei due giocatori, nella fase in cui l'avversario è Decifratore, è costretto ad assistere in maniera inevitabilmente passiva allo svolgimento del gioco. L'ingrato ruolo di Codificatore si rivela spesso noioso, ma se putacaso si gioca contro un giocatore particolarmente lento e riflessivo è la fine! Nel Torneo, la presenza dell'orologio garantisce in qualche modo, ma in occasioni amichevoli, senza limiti di tempo, quella che si era prospettata come una rilassante partita rischia di divenire un vero supplizio di Tantalo.

Se invece i due giocatori ricoprono contemporaneamente i due ruoli (Codificatore e Decifratore), i tempi morti esistenti prima per i Codificatori vengono riempiti dall'attività di decifrazione di entrambi. È chiaro che le proposte debbono essere fatte a turni alternati, ma è anche evidente che il maggior tempo utilizzato dal più lento dei due può essere sfruttato anche dall'avversario il quale avrà così modo di controllare l'esattezza delle sue ipotesi.

Qualcuno obietterà che questo modo di giocare richiede due scatole di Master Mind anzichè una: è vero, ma se si suppone che i due giocatori siano due appassionati, è lecito aspettarsi che entrambi abbiano una confezione del gioco: è quindi sufficiente che colui che fa visita all'altro porti con sé la propria scatola.

Negli ultimi mesi è salito alla ribalta il Master Mind Attivo, estremo limite della tecnica pura; ora, da queste pagine, propongo un altro modo di giocare a Master Mind: quello descritto prima. Se vi piace, lo chiameremo Master Mind Simultaneo. So che già molti giocatori lo praticano nei Circoli e nelle case, ma desidererei che si diffondesse ulteriormente perchè lo ritengo la vera, corretta forma di gioco. Giocare in questo modo significa tra l'altro dare un senso alla teoria delle aperture e a tutto il discorso teorico che deriva dalla valutazione delle varie situazioni raggiunte nel corso delle partite.

A questo punto, infatti, diviene estremamente importante saper definire quanto il nostro avversario sia vicino alla Combinazione Segreta e decidere, di conseguenza, se azzardare proposte disperate o preferire tranquille proposte d'indagine. Comunque, a chi avrà la bontà di provarla, questa forma di gioco non rivelerà solo aspetti tecnici diversi: anche i contenuti agonistici risulteranno estremamente arricchiti ed intensi. In pratica, si avrà la sensazione di giocare un altro gioco e l'entusiasmo per il Master Mind, magari un po' attenuato dall'abitudine, riprenderà nuovo slancio e vigore.

Applicato poi ai tornei a tavolino, il Master Mind Simultaneo consentirebbe non solo di elevare il tono agonistico dei vari scontri, ma soprattutto di abbreviare di molto la durata di ogni singola partita. Ciò permetterebbe di far disputare negli stessi tempi un maggior numero di partite e quindi di sostituire al crudele metodo dell'eliminazione diretta il più gratificante principio del girone all'italiana, da me sempre vivamente caldeggiato e sperimentato con notevole successo nell'ultimo Campionato Italiano di Chianciano.

Su queste considerazioni avremo sicuramente modo di tornare: per ora chiudiamo il discorso in attesa delle vostre prime impressioni.

*Computer*

# La grande fuga

## *Come impostare sul video del proprio personal una gara ad inseguimento fra giocatori e calcolatore*

**di Gaetano Anderloni**

Il gioco di questo mese, anche se ripropone una sfida fra uomo e computer, sdrammatizza un confronto tradizionalmente impari, consentendo anche a giocatori non dotati di riflessi particolarmente pronti di spuntarla sulla macchina.

Il programma simula il rincorrersi di due avversari simboleggiati, sul video, da un quadratino bianco e da una "O".

Il primo è guidato, in tempo reale, dallo sfidante, il secondo dal computer. All'inizio, partendo da una posizione determinata in modo del tutto casuale, il computer insegue il quadratino dello sfidante tentando di raggiungerlo e di catturarlo.

Se questo riesce a sfuggirgli entro un periodo di tempo prefissato, le parti si invertono e spetta al computer sottrarsi alla cattura.

La durata dei periodi alternativamente assegnati ai due contendenti è determinata dallo sfidante prima di dare il via al gioco; è chiaro che la gara diventa tanto più difficile quanto più lunghi sono i tempi di fuga o di inseguimento.

Per ottenere il movimento del suo simbolo sul video del computer, lo sfidante si serve di 4 tasti, scelti per la loro particolare reciproca disposizione nella tastiera e che corrispondono alle lettere I, J, K, M. Osservando, nel listing qui pubblicato, il contenuto della riga 335, si può rilevare che i tasti in questione costituiscono una specie di rombo il cui vertice superiore è rappresentato dalla "I", premendo la quale il quadratino si muove verso l'alto; i movimenti laterali, verso destra e verso sinistra, si ottengono premendo, rispettivamente, la "K" e la "J"; premendo, infine, la "M" il quadratino si dirige verso il basso.

```
10 CLEAR150:CLS:A$="C A T T U R A !":INPUT"SCRIVI IL TUO NOME";NA$:GOSUB280:GOSU
B290:CLS:INPUT"DURATA (DA 1 A 5)";TS:CLS:A$=STRING$(11,191)+"DIFESA!!"+STRING$(1
1,191):B$=STRING$(31,32)
15 C$=STRING$(11,191)+"ATTACCO!!"+STRING$(11,191)
20 ST=1:TI=TS:GOSUB210:GOSUB30:ST=2:TI=TS:GOSUB220:GOSUB40:GOTO20
30 FORI=1TO2:GOSUB60:GOSUB90:GOSUB110:GOSUB190:NEXTI:GOSUB60:GOSUB90:TI=TI-.1:IF
TI<.1THENRETURNELSEGOTO30
40 FORI=1TO2:GOSUB60:GOSUB90:NEXTI
50 FORI=1TO2:GOSUB60:GOSUB90:GOSUB160:GOSUB190:NEXTI:GOSUB60:GOSUB90:TI=TI-.1:IF
TI<.1THENRETURNELSEGOTO50
60 PE=PEEK(14338):IFPE=2ANDVP>0THENVP=VP-1ELSEIFPE=32ANDVP<14THENVP=VP+1ELSEIFPE
=4ANDXP>0THENXP=XP-1ELSEIFPE=8ANDXP<63THENXP=XP+1ELSEIFPE=10ANDXP<63ANDVP>0THENX
P=XP+1:VP=VP-1:ELSEIFPE=6ANDXP>0ANDVP>0THENXP=XP-1:VP=VP-1
70 IFPE=40ANDVP<14ANDXP<63THENXP=XP+1:VP=VP+1:ELSEIFPE=36ANDVP<14ANDXP>0THENXP=X
P-1:VP=VP+1
80 RETURN
90 PRINT@VO*64+XO," ";:LPRINTVO,XO:PRINT@VP*64+XP,CHR$(143);:XO=XP:VO=VP:IFVP=VH
ANDST=2THENPRINT@960,"PRESO!!!";:PS=PS+1:GOTO240:ELSEIFVP=VHANDXP=XHANDST=1THENC
S=CS+1:GOTO230:ELSERETURN
110 IFVH>VPTHENVH=VH-1ELSEIFVH<VPTHENVH=VH+1
120 IFXH>XPTHENXH=XH-1ELSEIFXH<XPTHENXH=XH+1
140 RETURN
160 IFVP>VHANDVH>0THENVH=VH-1ELSEIFVP<VHANDVH<14THENVH=VH+1ELSEIFVP=VHANDVH=<8TH
ENVH=VH+1ELSEIFVP=VHANDVH>8THENVH=VH-1
170 IFXP>XHANDXH>0THENXH=XH-1ELSEIFXP<XHANDXH<63THENXH=XH+1ELSEIFXP=XHANDXH=<32T
HENXH=XH+1ELSEIFXP=XHANDXH>32THENXH=XH-1
180 RETURN
190 PRINT@YL*64+XL," ";:PRINT@VH*64+XH,"O";:XL=XH:YL=VH:IFXP=XHANDVP=VHANDST=1TH
ENCS=CS+1:GOTO230:ELSEIFXP=XHANDVP=VHANDST=2THENPRINT@992,"PRESO!!!";:PS=PS+1:GO
TO240
200 RETURN
210 PRINT@992,B$;:PRINT@961,A$;:RETURN
220 PRINT@961,B$;:PRINT@992,C$;:RETURN
230 FORI=1TO5:PRINTCHR$(23);:FORII=1TO10:NEXTII:PRINTCHR$(28);:NEXTI:FORI=1TOLEN
(Z$):PRINT@992+I-1,MID$(Z$,I,1);:FORII=1TO 10:NEXTII,I
240 PRINT@256,"N.DELLE CATTURE:";:PRINT@320,NA$;PS;:PRINT@384,"COMPUTER";CS;:PRI
NT@448,"VUOI GIOCARE ANCORA (S/N)?";:VP=RND(14):XP=RND(63):VH=RND(14):XH=RND(63)
250 K$=INKEY$:IFK$=""THEN250ELSEIFK$="S"THENCLS:GOTO20:ELSEIFK$="N"THENENDELSEGO
TO250
280 Z$="SEI STATO CATTURATO!!!":VP=RND(14):XP=RND(63):VH=RND(14):XH=RND(63):CLS:
PRINTCHR$(23):FORL=0TOLEN(A$):FORK=63TOLSTEP-1:IFPEEK(14400)=128THENRETURNELSEPR
INT@448+K,MID$(A$,L+1,1);:NEXTK,L:FORK=1TO750:NEXT:RETURN
290 CLS:PRINT"     IN QUESTO GIOCO IL GIOCATORE ED IL COMPUTER SI":PRINT"RINCORR
ONO A VICENDA PER CATTURARSI. IL GIOCATORE E'":PRINT"RAPPRESENTATO DA QUESTO SEG
NO: ";CHR$(143);"        IL COMPUTER"
300 PRINT"DA QUESTO SEGNO: O .  AI DUE CONTENDENTI E'ASSEGNATO,":PRINT"ALTERNATI
VAMENTE,UN CERTO TEMPO PER ATTACCARE.  LA SUA":PRINT"DURATA E'FISSATA DAL GIOCAT
ORE ALL'INIZIO DELLA PARTITA."
310 PRINT"    SE IL COMPUTER CATTURA L'AVVERSARIO ENTRO IL SUO":PRINT"TEMPO DI '
ATTACCO' VINCE 1 PUNTO. ALTRIMENTI IL PUNTO":PRINT"LO VINCE IL GIOCATORE."
320 PRINT@960,"PREMI LA BARRA SPAZIATRICE PER CONTINUARE";
330 IFPEEK(14400)<>128THEN330ELSECLS
335 PRINT"PER MUOVERE  ";CHR$(143);"  PREMERE:
                              I  (ALTO)
                (SINISTRA) J   K  (DESTRA)
                              M (BASSO)
337 PRINT:PRINT"PER I MOVIMENTI DIAGONALI PREMERE CONTEMPORANEAMENTE":PRINT"I TA
STI            -IJ-(ALTO-SIN.) -IK-(ALTO-DESTR.)":   PRINT"                   -JM
-(BASSO-SIN.)-KM-(BASSO-DESTR.)"
340 PRINT"TENENDO PREMUTO IL TASTO IL MOVIMENTO E'CONTINUO."
345 PRINT:PRINT"BUONA FORTUNA...":PRINT@960,"BATTI LA BARRA SPAZIATRICE PER CONT
INUARE";
350 IF PEEK(14400)<>128THEN350ELSERETURN
```

I movimenti in diagonale si ottengono usando contemporaneamente due tasti adiacenti: la "I" e la "K", per esempio, provocano lo spostamento del quadratino verso l'alto a destra.

In breve tempo il giocatore è in grado di manovrare il proprio simbolo senza neppur staccare gli occhi dal video, il che aumenta considerevolmente le sue possibilità di vittoria.

I commenti tecnici sul programma richiederebbero molto più spazio di quanto Pergioco possa disporre per questa rubrica; si accontenti, per questa volta, il lettore del solo listing che ha già dimensioni notevoli.



# I quiz del computer

Hò scomposto nel quadro «A» sei nomi di calciatori delle due squadre milanesi di serie A.

Provate a ricomporle nel quadro «B», tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

Il Computer di Pergioco

QUADRO <A>

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | D | A | T | O | R | I |
| 2 | I | I | I | T | O | O |
| 3 | S | B | T | A | N | O |
| 4 | C | I | P | U | I | R |
| 5 | E | R | M | A | R | I |
| 6 | N | L | N | B | A | I |

QUADRO <B>

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 3 | 10 | 4 | 7 | 5 |
| 7 | 7 | 8 | 4 | 6 | 6 |
| 5 | 7 | 7 | 6 | 4 | 9 |
| 5 | 9 | 8 | 8 | 6 | 11 |
| 10 | 7 | 10 | 2 | 9 | 9 |
| 5 | 6 | 3 | 11 | 8 | 12 |



# A vele spiegate nella terza dimensione

di Stefano Lumini

*Prende il via una serie di articoli sul Wargame tridimensionale, da giocare con i soldatini di carta. Cominciamo con la fanteria, francese e austriaca, del periodo napoleonico; seguiranno l'artiglieria e la cavalleria. Alle pagine 52 e 53 i figurini da ritagliare e incollare su cartoncino.*

Queste semplici regole non vogliono certo esaurire la simulazione dei combattimenti di epoca napoleonica, una delle più complicate, ma vogliono essere un divertente stimolo per l'approfondimento della conoscenza del periodo storico, uno dei più "colorati" e "guerreggiati" della nostra storia recente. Per giocare con queste regole sono necessari: un tavolo abbastanza grande (è sufficiente un comune tavolo da cucina, ma si può anche giocare per terra), un dado a sei facce e i soldatini che si trovano in questa rivista, incollati su cartoncino e ritagliati. Una volta ritagliati, i pezzi vanno incollati su basette rettangolari e appesantiti sul retro con piccoli pezzetti di piombo. Le dimensioni di una singola basetta di fanteria sono: 2,5 cm di larghezza, 2 cm di profondità.

Le figure vanno montate sulle basette in gruppi, lasciandone però alcune singole per rimuovere le perdite. Per un battaglione da 10: una base da 4 fig. (cm 10×2), due da 2 e due da 1.

## PARTE I/ REGOLE PER LA FANTERIA

### I CAP. Scala, terreni e schieramenti

**1.1** - Scala del terreno e delle figure.

Ogni figura rappresenta 100 uomini reali, perciò un reggimento di fanteria sarà rappresentato da 3 battaglioni ciascuno di 10 figure. Un metro sul tavolo rappresenta un Km reale (scala 1:1000).

**1.2** - Scelto il terreno (con colline, boschi e paesi), il più simmetrico possibile, i giocatori tirano un dado ciascuno. Chi ha fatto il punto più alto sceglie un lato del terreno e l'altro giocatore si schiera dalla parte opposta. Non è possibile schierare le proprie truppe a meno di 30 cm dal centro del tavolo.

### II CAP. Sequenze di gioco

1ª Dichiarazione di carica
2ª Tiro di fucileria
3ª Prova del morale delle truppe per caricare, per subire una carica e per il tiro
4ª Movimento
5ª Mischie
6ª Morale di dopo mischia
7ª Mosse di rotta

Tutte le sequenze di gioco sono contemporanee, quindi i movimenti e le dichiarazioni di carica devono essere scritte; le perdite in seguito al tiro subite in una mossa sono considerate sparanti nel corso della mossa ma sono eliminate dalla mischia.

### III CAP. Movimento

**3.1** - Tipi di movimento.

Esistono due tipi di formazione atte al combattimento e al movimento: linea e colonna. La linea è formata da una singola fila di figure, la colonna da due file.

La mossa di carica è uguale alla mossa normale relativa alla formazione (linea o colonna) — Fig. 1-3 — in cui si trova l'unità, più il bonus indicato dalla tabella 1.3.

**3.2** - Mossa di rotta.

La mossa di rotta viene eseguita volgendo le spalle al nemico. È uguale alla relativa mossa di colonna —5 cm per ogni mossa di rotta già effettuata.

**3.3** - Mossa di ritirata.

La mossa di ritirata è per la fanteria di 10 cm indietro ma viene eseguita facendo fronte al nemico.

**3.4** - Mossa di inseguimento.

La mossa di inseguimento è uguale al movimento in linea —5 cm per ogni mossa di inseguimento già fatta.

**3.5** - Movimento nei boschi.

Il movimento nei boschi è permesso solo alla fanteria a metà della velocità normale.

**3.6** - Movimento in edifici.

Solo la fanteria può entrare e uscire da edifici; una di queste due azioni penalizza il 50% del movimento.

**3.7** - Cambi di formazioni.

Il cambio di formazione penalizza 5 cm del movimento.

Le formazioni permesse alla fanteria sono la linea e la colonna.

**3.8** - Evoluzioni delle unità.

Per far cambiare direzione a una linea o a una colonna si deve far perno sulla figura interna e contare normalmente la distanza percorsa dalla figura esterna (fig. 1).

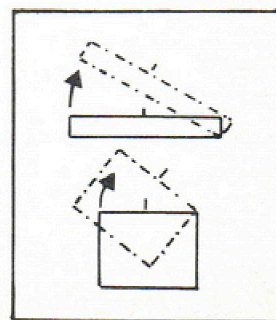


*Fig. 1*

## IV CAP. Tiro di fucileria

**4.1** - Generalità.

Il tiro di fucileria è permesso solo alla prima fila di fanteria.

Il tiro di fucileria ha un arco di 22,5° a destra e a sinistra della normale al fronte dell'unità (fig. 2).

È possibile muovere e sparare nella stessa mossa dividendo sia il movimento che il numero di figure sparanti per due.

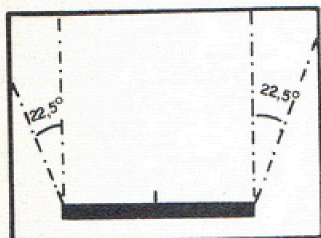



*Fig. 2*

**4.2** - Procedura.

Ogni fante vale 1 punto e ogni fante della guardia vale 1,5 punti. Si sommano tutti i punti di un battaglione e si moltiplica il totale per il coefficiente della tabella 1. Al risultato ottenuto si aggiungono algebricamente i fattori tattici della tabella 2.

Il risultato finale è inserito nella tabella 3 e si tira un dado. Incrociando i due valori si ottengono le perdite inflitte.

*Tab. 1*

| distanza | fino a 5cm | da 5 a 10cm | fino a 20 |
|---|---|---|---|
| coeff. | 1,5 | 1 | 0,5 |

*Tab. 2*

| | |
|---|---|
| bersaglio in bosco | —2 |
| bersaglio in edifici | —4 |
| il bersaglio è in colonna | +1 |

## V CAP. Mischie

**5.1** - Generalità.

La mischia è il combattimento corpo a corpo in seguito ad una carica che abbia portato a contatto gli opposti schieramenti.

Il contatto delle truppe può avvenire solo se un giocatore ha dichiarato una carica: se questa non è stata dichiarata non è possibile avvicinarsi a più di 5 cm da truppe nemiche.

**5.2** - Procedura.

Possono partecipare alla mischia le truppe a contatto e quelle immediatamente dietro a queste. Si sommano tutti i punti di un battaglione, in ragione di 1 punto per ogni fante e di 1,5 punti per ogni figura della guardia; al totale si aggiungono algebricamente i seguenti fattori tattici: truppe contro fanteria in edifici -3; fanteria che ha caricato o che insegue +1.

Trovato il punteggio finale di ogni singolo scontro, battaglione per battaglione, si divide il punteggio dell'attaccante per quello del difensore e si arrotonda per difetto ad uno dei rapporti della tab. 4. L'attaccante, ossia chi ha effettuato la carica, tira un dado e consulta la tab. 4. In caso di carica simultanea attaccante, è il partito con maggiore punteggio finale.

Se i punteggi finali sono gli stessi ogni giocatore tira un dado; chi ottiene il numero più alto è l'attaccante.

**5.3** - Fine di una mischia.

Dopo ogni mossa di mischia chi ha subito più perdite tira il morale; se va in rotta questa viene subito eseguita; se si ritira farà il movimento la mossa successiva e l'avversario lo inseguirà. Se ottiene un risultato di "fermo" o "buono" la mischia continua sul posto finché uno dei due va in rotta. Quando ciò accade, il vincente è obbligato, la mossa successiva, ad inseguire. Truppe in mischia e che inseguono non possono essere considerate bersagli per il fuoco; possono invece essere caricate. Truppe che inseguono sono considerate come aventi dichiarato una carica su ogni nemico contattato senza bisogno di tirare il morale. Il nemico contattato deve però provare il morale come sotto carica.

## VI CAP. Morale

**6.1** - Occasioni per fare il test di morale.

— per caricare
— in risposta ad una carica
— quando si è persa una mischia
— quando si sono perse almeno 3 fig. in una mossa in seguito al fuoco
— quando si è entro 10 cm da una unità amica in rotta

**6.2** - Procedura.

Tirare un dado, aggiungere 6 e sommare algebricamente i seguenti fattori; si consulta poi la tab. 6.1.

| | |
|---|---|
| se guardia | +2 |
| se avanzanti o con truppe amiche avanzanti entro 10 cm | +1 |
| per ogni rotta nemica entro 15 cm | +1 |
| se dentro edifici | +1 |
| per ogni perdita subita dall'inizio del gioco | -1 |
| se sotto il 50 per cento della forza originale | -1 |
| per ogni rotta amica entro 10 cm | -2 |
| se è stata persa la mischia | -1 |

*Tab. 6-1*

| Risultato | Esito |
|---|---|
| < 4 | rotta |
| 5-6 | si ritira 1 mossa |
| 7 | fermo |
| 8 | buono |

**6.3** — Definizione dei risultati del test di morale.

**Rotta:** a fine mossa l'unità verrà mossa come descritto al punto 3.2.

**Ritirata:** nella fase di movimento successiva l'unità verrà mossa come al punto 3.3.

**Fermo:** nella fase di movimento successiva l'unità non potrà muoversi; potrà invece cambiare formazione o sparare.

**Buono:** se ha dichiarato una carica la porta a compimento; se è in risposta ad una carica potrà controcaricare la fanteria avversaria se ha sparato a mezzo fattore, altrimenti resta fermo e subisce la carica.

## VII CAP. Vincitori e vinti

La partita è vinta da chi dopo 15 mosse ha più figure non in rotta sul tavolo. A questo totale possono essere aggiunti punteggi supplementari, da 10 a 30, dati all'inizio ad elementi topografici che devono essere controllati alla fine del gioco. Un elemento del terreno è controllato totalmente se alla fine dell'ultima mossa è presidiato da truppe amiche e non ci sono nemici a distanza di carica. In questo secondo caso, chi lo presidia guadagna metà del punteggio e l'avversario niente.

*Tab. 1.3 - Distanze di movimento*

| | | |
|---|---|---|
| Fanteria: | in linea | 10 Cm |
| | in colonna | 15 Cm |
| | in carica | +5 Cm |

*Tab. 3*

| punt. finale / dado | 15 | 14-10 | 9-7 | 6-4 | 3-1 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 3 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| 3 | 3 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| 4 | 4 | 3 | 1 | 1 | 0 |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

*Tab. 4*

| A/D dado | 1/3 | 1/2 | 2/3 | 1/1 | 3/2 | 2/1 | 3/1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4/1R | 3/1R | 2/1R | 2/1 | 2/1 | 1/0 | 2/3 |
| 2 | 3/1R | 3/2R | 2/1 | 1/1 | 1/1 | 1/1 | 1/2 |
| 3 | 3/2R | 3/1 | 1/0 | 1/1 | 0/1 | 1/2 | 1/3 |
| 4 | 3/1 | 2/1 | 1/0 | 1/1 | 0/1 | 1/3 | 2R/3 |
| 5 | 2/1 | 1/1 | 1/1 | 1/1 | 1/2 | 2R/3 | 1R/3 |
| 6 | 3/2 | 0/1 | 1/2 | 1/2 | 1R/2 | 1R/3 | 1R/4 |

*Spiegazione della Tab. 4*

*Un risultato come 4/1 R = 4 perdite inflitte dal "D", 1 perdita inflitta dal "A", "A" va in rotta*

# Dimmi il simbolo e ti dirò chi sei

*Viaggio attraverso il complicato sistema di contrassegni dell'esercito tedesco 1939-45*

**di Roberto Bonsi**

Argomento sconosciuto dalla maggior parte dei giocatori di boardgame, la simbologia militare tedesca è recentemente tornata di interesse a causa dell'utilizzo che ne è stato fatto nel gioco *The longest day* edito dalla Avalon Hill.

Prima dell'inizio della seconda guerra mondiale, diverse nazioni svilupparono sistemi di simboli per identificare le loro unità militari. Tra questi spicca quello creato in Germania, sia per la sua completezza, sia per il grado di diffusione raggiunto tra le truppe. Infatti questi simboli, utilizzati per l'identificazione delle unità sulle mappe, vennero anche, con qualche variazione, applicati direttamente sui veicoli dell'esercito tedesco.

Così come nell'attuale sistema U.S./NATO per l'identificazione delle unità, esistevano diverse categorie di simboli: di comando, divisionali, di servizio, d'arma e di motorizzazione.

Le maggiori formazioni che componevano l'esercito tedesco erano, in ordine decrescente: Gruppo d'Armate, Armata, Corpo d'Armata, Divisione e Brigata Indipendente. Le divisioni, composte solitamente da 12 mila a 15 mila uomini, erano principalmente dei seguenti tipi: Panzer (corazzate), Panzer-grenadier (fanteria meccanizzata), Cavalleria e Fanteria, di cui esistevano diversi tipi, come per esempio le divisioni di fanteria di montagna. Ogni divisione era identificata da un proprio particolare simbolo e per le unità che la componevano (Reggimenti, Battaglioni e Compagnie) valeva un sistema di identificazione simile a quello delle unità di livello superiore.

Ognuna di queste unità era inoltre identificata da un simbolo che indicava l'arma di appartenenza (fanteria, corazzati eccetera), da uno che indicava le maggiori branche di servizio (genio, trasmissioni, trasporti eccetera) e da un altro che indicava il tipo di mezzi di trasporto principalmente utilizzato dall'unità (cingolato, motorizzato, semicingolato, e così via).

Combinando tra loro questi simboli e utilizzandone altri per l'identificazione di unità speciali (posta, ambulanze), era possibile distinguere qualsiasi unità.

In aggiunta a questi simboli, un sistema di numerazione permetteva anche di riconoscere le singole unità rispetto ad altre dello stesso tipo.

Sempre citando le unità che componevano l'esercito tedesco, in ordine decrescente, i Gruppi d'Armate erano contraddistinti tra loro con una lettera (A, B, eccetera), le Armate con un numero (4, 6, 12...), i Corpi d'Armata con un numero romano o con l'iniziale del cognome del Comandante, (XV, XXXIX, K, G, e così via). È da notare che queste unità erano, normalmente, di formazione temporanea.

Le Divisioni erano contraddistinte tra loro con un numero o un nome (1, 2, Grossdeutschland, eccetera), i Reggimenti con un numero (1507, 125...), i Battaglioni con un numero romano (I, II...) e le Compagnie con un altro numero arabo (1, 2, 3...).

| SIMBOLI DI COMANDO | |
|---|---|
| | gruppo d'armate |
| | armata |
| | corpo d'armata |
| | divisione |
| | brigata |
| | reggimento |
| | battaglione |
| | La compagnia era invece indicata ingrossando un lato verticale del simbolo d'arma. |

**I simboli di comando venivano impiegati in due modi: dipinti direttamente sulla superficie degli automezzi oppure sistemati sui parafanghi come guidoni metallici. Colori prevalenti: nero, bianco e rosso.**

| SIMBOLI DIVISIONALI | | | |
|---|---|---|---|
| | | | 1ª |
| 1940-43 | | 1943-45 | 2ª |
| 1939-40 | | 1940-45 | 3ª |
| 1940 | | 1940-45 | 4ª |
| 1940 | | 1940-45 | 5ª |
| 1940 | | 1941-45 | 6ª |
| 1940 | | 1941-45 | 7ª |
| 1940 | | 1941-45 | 8ª |
| 1939 | 1940 | 1940-45 | 9ª |
| 1940 | | 1941-43 | 10ª |

**Qui sopra i simboli impiegati per tutto il corso del conflitto dalle prime dieci divisioni corazzate della Wehrmacht, quelle con cui la Germania diede inizio alle ostilità. In seguito ne vennero costituite altre diciannove (11ª - 27ª, 116ª e Lehr), oltre a sette delle Waffen SS. Vennero anche formate 13 divisioni Panzergrenadier (3ª, 10ª, 14ª, 16ª, 18ª, 20ª, 22ª, 25ª, 29ª, 60ª, 90ª, Brandeburg, Grossdeutschland), ciascuna con un battaglione carri; faceva eccezione la Grossdeutschland, che era in realtà una divisione corazzata con un reggimento carri.**

**A proposito dei simboli tattici, illustrati nella pagina successiva, è interessante notare che la costruzione logica di essi (simbolo indicante l'unità, al cui interno veniva indicato il segno convenzionale che identificava l'armamento, ecc.) non era altro che la naturale conseguenza della struttura organizzativa dell'esercito tedesco. Ogni unità, dalla più piccola alla più grande, era strutturata secondo il concetto che gli inglesi chiamano del self-support, o auto appoggio.**

**In altre parole, un plotone conteneva al proprio interno una quota di armi di accompagnamento, e così la compagnia, il battaglione, fino alla divisione. Questo assicurava il massimo controllo della situazione tattica da parte dei comandanti di unità e la capacità di poter svolgere qualsiasi compito.**

| SIMBOLI DI SERVIZIO | |
|---|---|
| | ricognizione |
| | artiglieria |
| | genio |
| | trasporti |
| | trasmissioni |

Evidente, nei simboli di servizio, la derivazione dai contrassegni impiegati sulle mappe dello Stato Maggiore. Questi potevano venire completati da indicazioni supplementari. Per esempio, una piccola s sistemata accanto al simbolo dell'artiglieria stava per "schwere", pesante, e indicava un'unità di cannoni di calibro superiore ai 15 cm. Talvolta, sempre per i cannoni, si poteva trovare il calibro, in centimetri.

| SIMBOLI D'ARMA | |
|---|---|
| | corazzati |
| | fanteria |
| | autoblindo |
| | artiglieria controcarro 1939-42 |
| | artiglieria controcarro 1943-45 |
| | artiglieria contraerea |
| | obici |

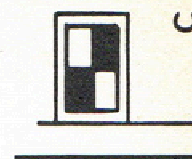
I simboli d'arma illustrati sono soltanto quelli base: con il progredire del conflitto ed il nascere di nuove specialità anche la simbologia si arricchì. In basso, alcuni esempi di come i vari contrassegni venissero combinati per identificare unità complesse.

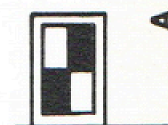
| SIMBOLI DI MOTORIZZAZIONE | |
|---|---|
| | parzialmente motorizzato |
| | motorizzato |
| | semicingolato |
| | cingolato |
| | motociclisti |

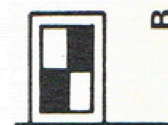
A proposito dei simboli di motorizzazione, un accurato esame delle fotografie d'epoca porta ad interessanti considerazioni. Non è raro il caso di mezzi corazzati semicingolati per il trasporto di truppe (SdKfz. 251) recanti il simbolo delle unità motorizzate piuttosto che quello, apparentemente più appropriato, delle formazioni montate su semicingolati. In realtà, quello che dettava legge era la caratteristica *prevalente* dell'unità cui il veicolo apparteneva, indipendentemente dal tipo di automezzo.

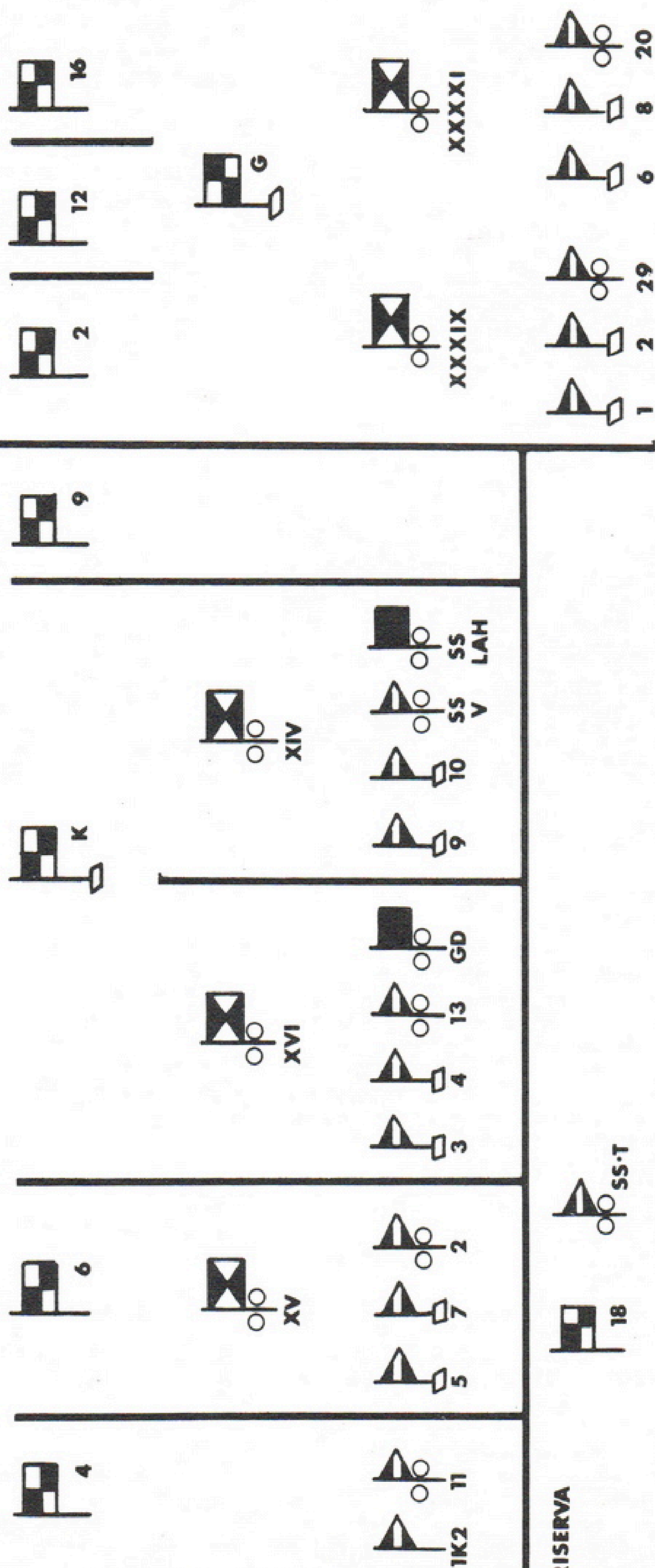
| | |
|---|---|
| 5 | 5ª divisione corazzata |
| 2 | 2ª divisione di fanteria motorizzata |
| 1 | 1° corpo d'armata alpino |
| 5 | 5ª divisione alpina |
| 4 | 4° reggimento motorizzato contraereo |
| II 25 | secondo battaglione del venticinquesimo reggimento di fanteria. |
| 2 | 2ª compagnia meccanizzata del genio. |

## 7 GIUGNO 1940, INIZIA L'ATTACCO FINALE ALLA FRANCIA
## ORGANIZZAZIONE DELLE FORZE CORAZZATE TEDESCHE





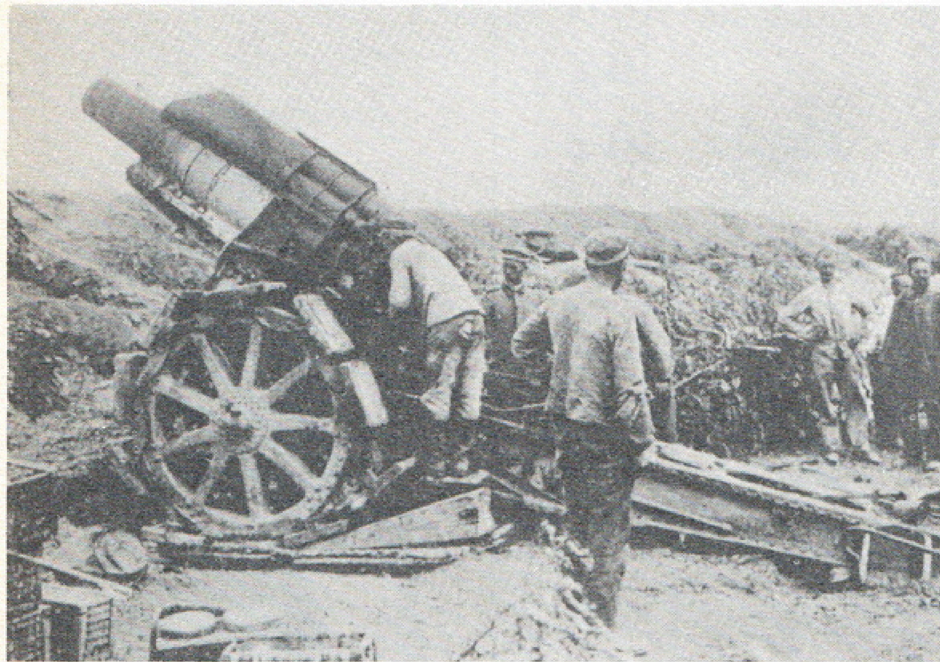
16
12
2
G
XXXXI
XXXIX
20
8
6
29
2
1
9
K
XIV
SS
LAH
SS
V
10
9
XVI
GD
13
4
3
6
XV
2
7
5
4
11
1K2
RISERVA
SS-T
18




# Aggredire i neutrali fin dalla prima mossa

*A Diplomacy non c'è posto per la politica delle mani nette: ogni Grande Potenza deve rapidamente conquistare il neutrale che le è più conveniente dal punto di vista geopolitico*

**di Sergio Masini**



**Obice tedesco da 210 mm in azione sul fronte di Verdun nel 1916 (Imperial War Museum, Londra).**

Durante una delle sue prime partite di *Diplomacy*, chi scrive ebbe la malaugurata idea di assumere un atteggiamento "pacifista" nel corso delle prime mosse. Pensava, il meschino, di poter assistere tranquillamente alla contesa degli altri giocatori riservandosi di intervenire in un secondo tempo. Diede perciò l'ordine ("teneva" l'Austria) A Bud APP A Vie - A Vie APP A Bud e restò seduto sulle sue province. Inutile aggiungere che venne spazzato via dal gioco nel giro di quattro turni.

Per giocare a *Diplomacy* bisogna lasciare da parte le riserve mentali e le illusioni. Nei primi turni occorre conquistare nuove province; è vitale assicurarsi da principio nuovi centri di approvvigionamento per mettere in piedi quel minimo di cinque-sei armate che permettono di restare in gara per un periodo non disonorevole. All'inizio perciò è necessario assalire senza pietà gli Stati neutrali, dato che è abbastanza difficile strappare subito un centro a un vicino (senza contare che non è in generale buona politica aggredire un'altra Grande Potenza appena il gioco comincia: a parte la comprensibile irritazione del malcapitato confinante, anche gli altri giocatori potrebbero considerarvi un rompiscatole aggressivo).

Ottimi suggerimenti sul modo di stroncare l'altrui indipendenza ci vengono da due fonti: un articolo dell'inventore di *Diplomacy*, Allan Calhamer, apparso su "Diplomacy World" e pubblicato nel "Corriere Diplomatico" n. 70 e n. 71 (1977); e la "Guida completa per giocare a Diplomacy" inserita dalla Avalon Hill Italiana nella sua edizione del gioco (decisamente non più competitiva a causa dell'uscita dell'edizione Mondadori; ma il volumetto è disponibile a parte, scrivendo all'indirizzo della ditta, al "modico" prezzo di lire 6000).

Cominciamo con l'Austria, visto che l'abbiamo citata all'inizio. Farebbe bene a conquistare subito la Serbia. A Bud-Ser e il gioco è fatto sin dalla prima mossa di primavera. Naturalmente un'armata deve restare in Serbia anche durante la successiva mossa d'autunno, o il centro conquistato non darebbe diritto a costruire armate supplementari.

Le alternative A Bud-Rum e A Vie-Tri sono pensabili solo se si è già conclusa un'alleanza al primo turno con la Turchia (e si vuole quindi danneggiare la Russia) o con la Turchia e la Russia contemporaneamente (e si vuole quindi far fuori l'Italia). Se siete alle prime armi, lasciate perdere queste ipotesi e tenetevi l'unità in più che vi deriverà dal possesso della Serbia.

L'Inghilterra ha bisogno di almeno due mosse per conquistare il suo neutrale; generalmente si tratta della Norvegia. Calhamer propone A Lpl-Yor, F Edi-MNV, F Lon-MND. L'ignoto della Avalon Hill (già, non sappiamo chi è l'autore; quanto meno, l'edizione italiana non lo dice) propone di mandare A Lpl-Edi, accettando il rischio, per altro facilmente contrastabile, di un attacco francese attraverso la Manica, contro l'indubbio vantaggio di poter far muovere la suddetta armata di Edimburg nella mossa d'autunno attraverso due rotte di mare anzichè una sola. In parole povere, A Edi-Nor, F MNV (o F MND) TR A Edi-Nor. Se è stata F MND a effettuare il trasporto, nella stessa mossa può essere impartito l'ordine F MNV-MBA in funzione offensiva verso la Russia (il gioco è incominciato e si possono già mostrare i denti).

La Germania all'inizio ha l'imbarazzo della scelta fra Olanda e Danimarca. Calhamer consiglia F Kie-Dan, A Ber-Kie, lasciando all'armata di Monaco la scelta fra diversi obiettivi. In autunno, se la Russia non dovesse dare preoccupazioni, l'armata di Kiel potrebbe occupare l'Olanda. Quanto alla flotta di Danimarca, in autunno potrebbe attaccare la Svezia, impedendo alla Russia di conquistarla o addirittura occupandola al posto della Danimarca (che però resterebbe sempre irraggiungibile per altre Grandi Potenze). L'anonimo della Avalon aggiunge diverse varianti all'apertura di Calhamer, e soprattutto prospetta il caso in cui la Germania abbia raggiunto un'alleanza con l'Inghilterra e si sia garantita la neutralità della Russia. In tal caso, propone F Kie-Ola, A Ber-Kie, A Mon-Ruh oppure A Mon-Bor, consigliabile solo quando si vuole andare direttamente verso il cuore della potenza nemica.

La Russia ha più o meno gli stessi grattacapi dell'Inghilterra per conquistare il suo neutrale; grattacapi complicati dal fatto di essere una potenza continentale, e quindi maggiormente sottoposta ad attacchi contro il suo territorio. Al nord la Russia può muovere F ST.P-GBO e A Mos-STP: è una mossa chiaramente ostile all'Inghilterra; ma trova il suo lucroso completamento nella mossa d'autunno F GBO-Sve e A StP-Nor. È chiaro che i russi non andranno in Norvegia, ma è difficile che ci possano andare anche gli inglesi; e intanto la Svezia diventa russa (a meno che i tedeschi non ci mettano lo zampino nel modo sopra consigliato). Al sud, dove è consigliabile non entrare subito in contrasto con la Turchia, una mossa abbastanza consueta è F Seb-Rum. A questa mossa fa riscontro, in caso di accordo fra le due potenze, la mossa turca A Cos-Bul, F Ank-Cos.

Ma come, e tutte le guerre balcani-

che più o meno sostenute dalla Russia all'inizio del secolo? Annegate dalla Realpolitik. La Turchia è molto più utile come alleata allo scopo di distruggere l'Austria, che nel frattempo, non dimentichiamolo, sta avanzando in Serbia. La Turchia, si capisce, potrebbe anche non fidarsi della Russia. In questo caso potrebbe ordinare A Smi-Arm per attaccare Sebastopoli nella mossa d'autunno (sempre che la Russia non si sia guardata le spalle con A Var-Ucr; ma cosa faranno Austria e Germania?)

Fra le Grandi Potenze, l'Italia ha la possibilità di conquistare un centro... così decentrato che nessuno, almeno nelle prime mosse, cercherà di strappargliela. F Nap-ION in primavera, F ION-Tun in autunno. Tuttavia è il caso di accennare ad almeno una prestigiosa alternativa: l'"apertura di Lepanto", che fu oggetto di studi da parte di numerosi esperti di Diplomacy. Mostriamola per intero, in tutte le sue fasi:

*Primavera 1901* - A Ven-Tir (ma l'Austria deve essere d'accordo, e fidarsi), A Rom-Pug, F Nap-ION.

*Autunno 1901:* A Pug-Tun, F ION TR A Pug-Tun. Costruire F Nap.

*Primavera 1902:* F ION-EGE, F Nap-ION, A Tun XXX (ferma).

*Autunno 1902:* A Tun-Sir, F ION e F EGE TR A Tun-Sir.

Ho promesso a me stesso di non eccedere con la retorica quando parlo di *Diplomacy* (è una tentazione alla quale non tutti resistono), ma debbo ammettere che questa sequenza ha veramente qualcosa di artistico. È "contrabile" in vari modi (a proposito, chi sa dire quali senza comprare il volumetto della Avalon Hill?). Dipende in maniera enorme dalla collaborazione dell'Austria (ma perchè l'Austria non dovrebbe collaborare?) Eppure non cessa di piacere. *Diplomacy* rende forse nazionalisti?

A proposito di nazionalismo. Ci è rimasta la Francia, per completare questa brutale catena di violazioni dei diritti umani e del principio di autodeterminazione dei popoli. La Francia si trova nell'invidiabile situazione di potenza che può "mangiarsi" almeno due neutrali in due sole mosse. Primavera: A Par-Bor; A Mar APP A Par-Bor; F Bre-ATC. A questo punto, anzi, la Francia potrebbe addirittura conquistare tre centri in autunno: F ATC-Por, A Mar-Spa, A Bor-Bel. Tuttavia bisogna vedere cosa hanno deciso di fare i suoi vicini.

Per esempio, se l'Italia ha mandato A Ven-Pie, si può rispondere con A Bor-Mar in autunno, col rischio però, se gli italiani non attaccano, di non poter usare Marsiglia per costruire una seconda flotta. Una mossa dichiaratamente offensiva verso l'Italia sarebbe in primavera A Mar-Spa e F Bre-ATC; in autunno A Spa-Por e F ATC-Spa s.c., portando a due le flotte francesi nel Mediterraneo (con la costruzione di un'altra flotta a Marsiglia).



# Re e assi non bastano ci vuole il segnapunti

*Nel Cribbage, un gioco inglese di origine nobile e antica, l'etichetta prescrive che il punteggio venga tenuto con una preziosa tavoletta in legno o avorio*

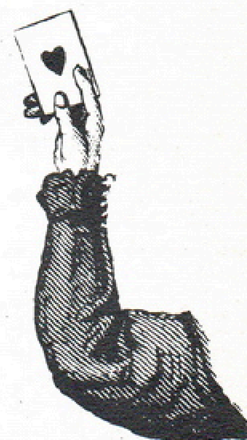
**di Carlo Eugenio Santelia**

Contrariamente alla maggior parte dei giochi di carte orfani di paternità e spesso anche di data e luogo di nascita, questo interessante gioco, tipicamente inglese, ebbe un creatore di tutto rispetto: un personaggio che viveva alla corte della Corona, tale Sir John Suckling, che sviluppò il Cribbage sulla traccia di un antico gioco chiamato Noddy. Il Cribbage giunse fino ai nostri giorni senza mai conoscere momenti di stanchezza grazie alla vivacità del gioco, che non si è appannata nel corso dei secoli; e alle sue implicazioni strategiche.

Il Cribbage è un gioco per 2, 3 o 4 persone (per quanto il gioco classico venga considerato quello a due), con tre varianti principali: a 5 carte per giocatore, a 6 carte e a 7 carte. La partita è ai 61 punti nel primo caso, rispettivamente ai 121 e ai 181 nei giochi a 6 e a 7 carte. In tutte le tre varianti il giocatore che non ha raggiunto la metà del punteggio di chiusura quando l'avversario chiude paga posta doppia.

Si gioca in ogni caso sempre con un solo mazzo di carte francesi private dei joker (52 carte). Per quanto il punteggio possa agevolmente essere segnato con carta e penna, fa parte del rituale del Cribbage un particolare segnapunti in legno o in avorio —di cui sono stati costruiti in passato esemplari anche piuttosto preziosi — costituito da una tavoletta che presenta due doppie file di fori. Ogni fila ha 30 fori, suddivisi in sei gruppi da cinque fori. Ogni doppia fila ha, di conseguenza, 60 fori, e poiché ciascun giocatore dispone, per segnare i punti, di due piccoli cavicchi, dovrà percorrerla una, due o tre volte nelle partite rispettivamente ai 61, 121 e 181 punti.

I cavicchi sono due per giocatore perché per il punteggio si adotta una procedura particolare. I primi punti fatti vengono segnati (un foro per ogni punto) da uno dei due pioli, i successivi ponendo il secondo cavicchio avanti al primo di tanti fori quanti sono i punti, e così pure nei conteggi successivi. La posizione dei due pioli, in tal modo, dirà sempre quanti punti ha realizzato complessivamente il giocatore sino all'ultima segnatura (piolo più avanzato) e quanti punti (differenza fra piolo avanzato e l'altro) sono stati conteggiati nell'ultima segnatura.



**Cribbage a due giocatori con cinque carte.**

È la variante più antica. Lo scopo è di accumulare punteggio con determinate combinazioni di carte in due fasi di gioco (gioco della carta e conteggio finale della propria dotazione). Nel Cribbage non si fanno prese e tutte le carte giocate rimangono, esposte, dove sono state depositate (sempre nel campo del giocatore che le ha giocate).

La fase del gioco della carta (che avviene, una carta per volta, alternativamente) cessa quando il valore complessivo delle carte in tavola raggiunge i 31 punti (da non confondere con quelli che i giocatori si attribuiscono e segnano sulla tavoletta) oppure ci si è avvicinato in modo che nessuno dei due giocatori possa calare una carta senza superare (il che non è consentito) il valore complessivo di carte in tavola di 31. Il valore delle carte, che serve esclusivamente per questo limite di 31, è rappresentato dal valore numerico facciale. L'asso vale un punto, le figure 10 punti ognuna.

Nella partita a due i giocatori siedono uno di fronte all'altro, mettendo fra loro, al centro del tavolo, il segnapunti. Si estraggono le carte per stabilire chi deve fare per primo da mazziere. Il ruolo viene assegnato al giocatore che estrae la carta più bassa e in se-

guito verrà ricoperto alternativamente dai due giocatori. Il mazzo, mescolato, viene tagliato dal giocatore di aletta (l'avversario del mazziere) e il mazziere distribuisce, una alla volta, cinque carte coperte per giocatore.

Nel frattempo il giocatore di aletta provvede a segnare al suo attivo tre punti per compensare il vantaggio che, come vedremo in seguito, ha il mazziere. In possesso di cinque carte, ognuno dei due giocatori provvede a scartarne due a scelta rimanendo con solo tre carte in mano. Le carte scartate coperte vengono poste, sempre coperte, a destra del mazziere a costituire il suo cosiddetto *crib:* vedremo in seguito come verrà utilizzato.

A questo punto il mazzo viene nuovamente tagliato dall'aletta e la carta superiore della sezione inferiore del mazzo viene estratta e posta, scoperta, sopra il mazzo riunito: questa carta è chiamata in inglese carta *start* ed entrerà in combinazione con le carte dei giocatori, nella fase finale della smazzata. Se la carta *start* è un fante il mazziere si attribuisce 2 punti. Un punto si attribuirà, nel conteggio finale, il giocatore che possiede nella sua dotazione il fante del seme della carta *start.*

Adesso inizia il vero e proprio gioco della carta, con il giocatore di aletta che sceglie una delle tre carte che ha in mano e la cala in tavola annunciandone il valore (ad esempio giocando una donna dirà: "dieci", e così via). La carta giocata rimane in tavola scoperta davanti al giocatore. È ora il turno del mazziere, che calerà a sua volta una carta, annunciando il valore complessivo della sua e di quella giocata precedentemente dall'aletta: la scelta della carta da giocare verrà determinata dalla possibilità di formare combinazioni, che danno punteggio, con la carta giocata e quella giacente in tavola. Il gioco prosegue a turno, una carta per volta, segnando via via il punteggio conseguito con le combinazioni ottenute. Ricordiamo che *non si fanno prese* e che le carte giocate rimangono scoperte sul tavolo, nel campo del giocatore a cui appartenevano.

Le combinazioni che danno punteggio in questa fase di gioco sono: *coppia* (quando la carta giocata ha lo stesso valore facciale di una già in tavola); *coppia reale* o *tris* (quando la carta giocata ha lo stesso valore facciale di una coppia già in tavola); *doppia coppia reale* o *quaterna* (quando la carta giocata ha lo stesso valore facciale di un tris già in tavola): per questi punti le figure, anche se valgono tutte 10 punti, conservano la loro individualità e pertanto un fante farà coppia, tris o quaterna solo con altri fanti e non con donne o re, e così via; *sequenza* o *scala*. (tre o più carte anche di semi diversi in sequenza diretta).

È da notare che, a differenza di molti altri giochi di combinazione, nel Cribbage la scala si arresta al re e non è ammessa la sequenza asso, re e dama. Da notare pure che per la scala le carte non debbono essere necessariamente poste in gioco nell'ordine della sequenza (ad esempio, se in tavola vi sono un 5 e un 7, giocando un 6 si conquistano i punti della scala 5, 6, 7; se l'avversario alla sua successiva mossa gioca un 4 o un 8 conquisterà i punti di una scala di quattro carte); il *quindici* (quando un giocatore cala una carta che combinandosi con una o più carte già in tavola totalizza un valore complessivo di 15. Ad esempio, giocando un 6 se in tavola vi è un 9 oppure un 5 se in tavola vi è una figura.

Una carta può partecipare a combinazioni diverse e anche a combinazioni dello stesso tipo. Ad esempio, se in tavola vi sono due 4 e un 6, giocando un 5 si otterrano i punti di due scale 4, 5, 6 — per la presenza di due quattro diversi — e per la stessa ragione anche i punti di due "quindici". Il punteggio che si conquista con le combinazioni è il seguente:

Coppia: 2 punti.
Tris: 6 punti
Quaterna: 12 punti.
Scala: un punto per ogni carta della sequenza (minimo 3).
Quindici: due punti.

A tale punteggio, in questa fase di gioco, vengono aggiunti i punti di fine giocata (2 punti per il giocatore che raggiunge il 31 esatto o, eventualmente, un punto per il giocatore che cala l'ultima carta senza raggiungere il 31 quando l'avversario è fermo).

Abbiamo già visto che il gioco della carta si arresta ai 31 punti *espressi in valore di carte giocate* e non di punti conquistati. Per questo, a ogni carta giocata si annuncia il valore complessivo di tutte le carte in tavola. Per esempio, se il giocatore di aletta espone un re dirà: "dieci"; se il mazziere replicherà con un re dirà "venti" e annuncerà pure la coppia, attribuendosi e segnando due punti; se l'aletta proseguendo calerà un 6 dirà: "ventisei", ed il mazziere con un 5 potrà annunciare: "trentuno", segnando e dichiarando 2 punti per il 31 giusto, e quattro punti per i due "15" ottenuti combinando il 5 con ognuno dei due re già in gioco.

Abbiamo visto inoltre che chi arriva giusto al 31 conquista due punti: quando il gioco si avvicina al 31 e il giocatore di turno ha solo carte in mano che, se giocate, oltrepasserebbero questo valore, si arresta e dice all'avversario: *GO* ovvero "vai pure". L'altro giocatore, se può, prosegue a giocare da solo fino a raggiungere il 31 esatto (2 punti) oppure fin quando è costretto a fermarsi anch'egli per non oltrepassare il limite di 31; in questo caso comunque il giocatore che ha calato l'ultima carta prima che ambedue siano fermi si aggiudica un punto.

Con questo il gioco della carta ha termine e inizia l'ultima fase di gioco: il conteggio di tutte le combinazioni date dalle tre carte con cui il giocatore ha iniziato il gioco della carta (giocate e non giocate) più la carta *start* che funge da quarta per tutti e due i giocatori (e, come vedremo, anche per il *crib* come quinta carta).

Inizia il conteggio il giocatore di aletta che ottiene così un cospicuo vantaggio: infatti, se i giocatori sono prossimi al traguardo finale dei 61 punti, l'aletta può raggiungerli vincendo la partita senza consentire al mazziere di procedere ai suoi conteggi. Nel conteggio delle combinazioni finali entra l'eventuale punto dato dal possesso del fante del seme della carta *start* e pure una combinazione extra: il *colore* (tre carte dello stesso seme danno 3 punti mentre tre carte dello stesso seme e la carta *start* pure dello stesso seme danno 4 punti).

Esempi di conteggio delle combinazioni (tre carte più la carta *start*):

| | |
|---|---|
| 5,5,5,5 = | 20 punti (12 per la quaterna e otto per i quattro "15" combinabili) |
| 5,5,5,10 = | 14 punti (6 per il tris e otto per i quattro "15" combinabili) |
| 5,5,4,6 =<br>4,4,5,6<br>6,6,4,5 | 12 punti (6 per due scale da tre carte, 2 per la coppia e 4 per i due "15") |
| 3,3,3,9<br>6,6,6,9<br>6,6,6,3<br>7,7,7,8 =<br>8,8,8,7<br>9,9,9,6<br>7,7,7,A | 12 punti (6 per il tris e 6 per i tre "15" combinabili) |
| 9,9,6,6 = | 12 punti (4 per le due coppie e 8 per i quattro "15" combinabili)<br>eccetera |

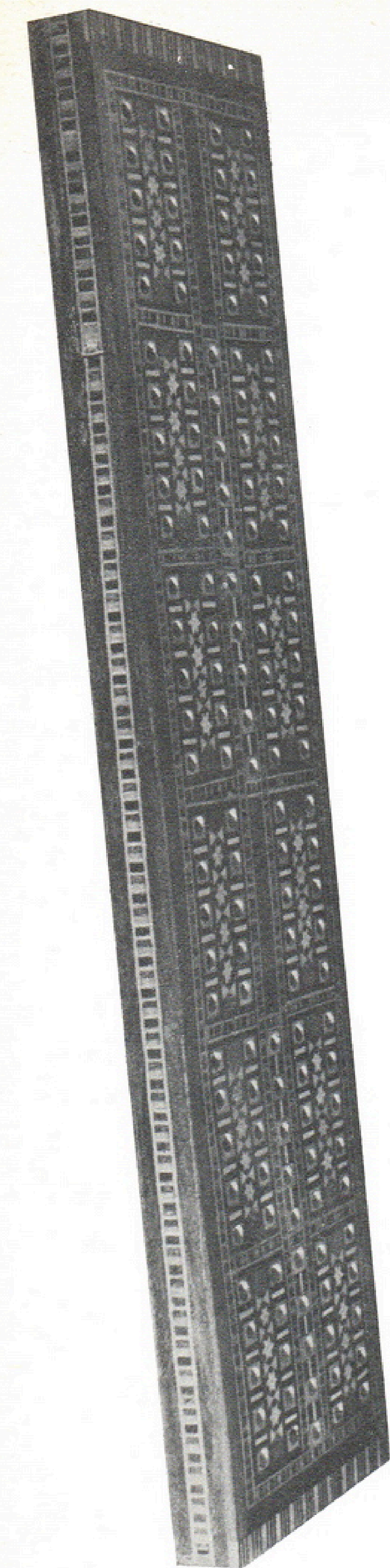
Quando il giocatore di aletta ha terminato il suo conteggio e annotato i punti sulla tavoletta inizia il conteggio, con lo stesso sistema, il mazziere che calcola le combinazioni delle tre carte che aveva in mano più la carta *start.* Terminato questo conteggio, il mazziere inizia il conteggio delle combinazioni date dalle quattro carte del *crib* (che è di sua spettanza) più la carta *start.* Trattandosi di combinazioni su cinque carte il punteggio sarà naturalmente più alto (fino ad un massimo di 29 punti dato da tre 5 più un fante e come carta *start* un quarto cinque dello stesso seme del fante: 8 punti per i quattro "15" ottenibili con le combinazioni dei quattro 5 fra loro più 8 punti dei quattro "15" delle combinazioni del fante con ognuno dei quattro 5 più 12 punti per la quaterna e un punto per il possesso del fante dello stesso seme della carta *start*).

Il mazziere si aggiudica pertanto il punteggio dato dalle combinazioni delle sue tre carte più la carta *start* e pure il punteggio dato dalle combinazioni delle quattro carte del *crib* più la carta *start* e lo annota sulla tavoletta. Per quanto riguarda il colore, nel conteggio del *crib* è ammesso solo il colore di cinque carte (che vale 5 punti). Per esempi di conteggi del *crib* (a cinque carte) rimandiamo al paragrafo del *cribbage* a sei carte, che verrà pubblicato sul prossimo numero.

# Una carta da lettere davvero personale

*La tecnica di piegare la carta in modo da formare diversi tipi di buste fa parte della più antica tradizione giapponese*

**di Giovanni Maltagliati e Roberto Morassi**



**Il segnapunti del Cribbage: nei fori della faccia superiore vanno inseriti due cavicchi per ciascun giocatore. Per il punteggio si adotta una procedura particolare: i primi punti totalizzati vengono registrati con il primo cavicchio davanti al primo di tanti fori quanti sono i punti, e si procede così per i conteggi successivi. In tal modo la posizione dei due pioli darà immediatamente conto dei punti realizzati da ciascun giocatore sino all'ultima segnatura (il piolo più avanzato) e di quelli realizzati nell'ultima mano (differenza tra i due pioli).**

Una trovata del consumismo, fra le più recenti, consiste nel *personalizzare* gli oggetti. L'automobile, la cravatta, l'agenda, la borsetta, il bottone, le piastrelle del bagno, tutto viene messo oggi sul mercato personalizzato da Tizio o da Caio. Non si sa bene perché, ma oggi la gente ama andare in giro con giubbotti o altri accessori dove le iniziali ricamate non sono le proprie, ma quelle del famoso stilista, e senza per questo chiedere un compenso per la pubblicità ma anzi pagando qualcosa di più di quanto pagherebbero lo stesso oggetto senza la scritta.

Come si inserisce l'origamista in questo fenomeno economico? Abbiamo visto che con l'origami è possibile "personalizzare" i propri oggetti, e abbiamo fatto degli esempi di piegatura dei tovaglioli, di costruzione di scatole, di cappelli, e così via. Questa volta intendiamo presentarvi un piacevole sistema di utilizzare la tecnica di piegare la carta per il più ovvio dei fini, quello cioè di piegare la *carta da lettere*.

Non vi sarà sfuggito che la carta da lettere costituisce oggi uno "status symbol". Le tipografie a cui affidarsi devono avere quantomeno un bozzettista a vostra disposizione, la carta deve essere di quella tale cartiera, i caratteri per l'intestazione e il colore dell'inchiostro devono essere scelti accuratamente. A questo punto, quando piegate in due o in tre o in quattro il prezioso foglio, lo dovete fare con cura pensando che anche da quest'ultimo gesto potreste essere giudicati dal destinatario. Logico che a questo punto l'origamista ne inventi una delle sue per dare a queste pieghe una funzione precisa, o addirittura per trasformare in *busta* il lato del foglio non utilizzato per scrivere.

Questa tecnica fa parte della più antica tradizione. L'origine dell'origami, infatti, si fa risalire al medioevo giapponese, epoca in cui vennero create delle forme di carta astratte, simboliche, da usare nelle cerimonie religiose. Il simbolismo rimase poi anche nelle piegature di uso pratico, quali appunto le lettere (commerciali, amorose, di supplica all'imperatore, ecc.) che per ciascuna occasione venivano confezionate con tipi di carta diversi per qualità e colore, e con diversi metodi di piegatura. Non di rado venivano riprodotti con le pieghe alcuni dei simboli classici, quali il *noshi*, la *gru*, la *tartaruga*, il *monte Fuji*, eccetera.

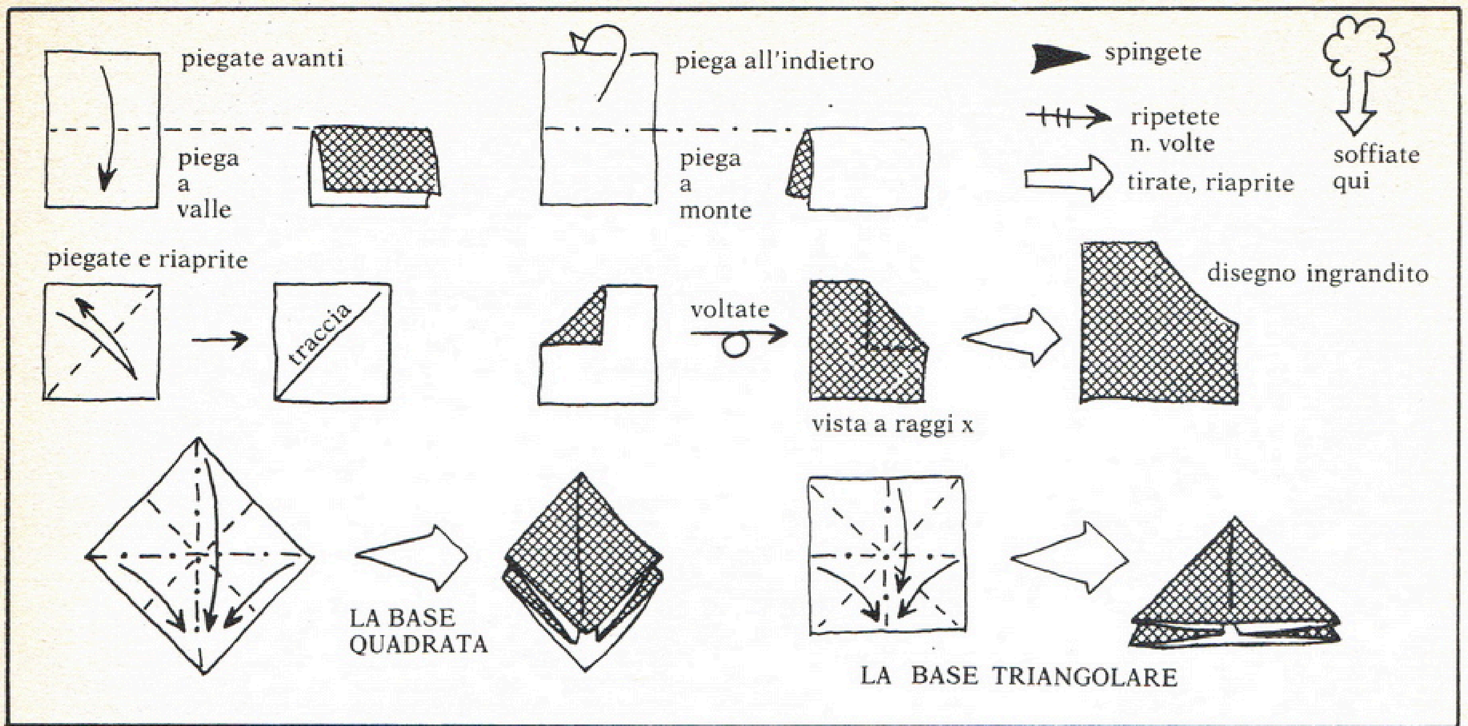
Un artigiano di Firenze, Marco Baldini (Via XVII Aprile, 47r), ama proporre ai suoi clienti i più vari tipi di carta da lettere: offre addirittura carta *fatta a mano* e *tagliata a mano*, e ha pensato di commercializzare (e brevettare!) uno dei tanti metodi di piegare il foglio a busta. Forse rimarrà male quando si renderà conto che la sua "invenzione" fa già parte da secoli del patrimonio culturale dell'umanità!

Molto più interessanti sono i tipi di carta che la sua bottega a malapena riesce a contenere, e che Baldini continua a cercare con l'animo del collezionista appassionato. Se riuscite a farvi raccontare qualcosa delle sue esperienze, potrete scoprire molti segreti riguardo alla carta fatta a mano e ai vari modi di tagliarla. Verrete a sapere, per esempio, che i tagliacarte possono essere di legno, d'osso, di vari metalli, e che ognuno di questi serve ad un preciso tipo di carta.

**I modelli**

Per le tre "buste" che vi proponiamo si può partire dai normali fogli di carta da lettere di formato A4 (21×29,7 cm). I metodi, tuttavia, funzionano altrettanto bene con formati diversi quali la *quadrotta* (22×28), il *protocollo* (22×33), e così via. La lettera viene scritta all'interno, cioè sul lato del foglio che nel primo passaggio è rivolto verso di voi. Le prime due "buste" possono essere anche inviate tal quali per posta, previa sigillatura con un pezzetto di nastro adesivo. Tenete però presente che la busta n. 1, per rientrare nel formato "normalizzato", deve essere piegata da un foglio con il *lato minore* lungo *almeno 36 cm*, e che la busta n. 2 (per la quale va bene il formato A4) richiede carta un po' più spessa della normale extra-strong, ad esempio la carta da disegno. La busta n. 3 è un modello tradizionale giapponese: raffigura la "gru che cova", simbolo augurale di fortuna e di lunga vita. Può essere un simpatico biglietto d'auguri; naturalmente non si presta ad essere impostata tal quale, ma richiede una "normale" busta!

Se conoscete altri metodi originali o tradizionali di piegatura delle lettere o buste, inviateli al Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze: stiamo raccogliendo del materiale per pubblicare una monografia sull'"origami postale".




LA BUSTA n. 1

1

formate una base triangolare

2

3

...così

sollevate e schiacciate

4

5

6

intascate

7

A

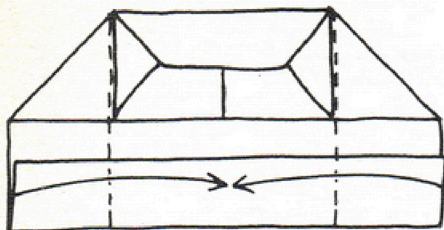
B

C

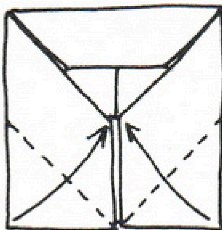
piegate al punto C

in modo che AC = AB

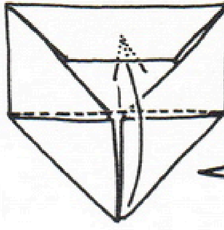
8



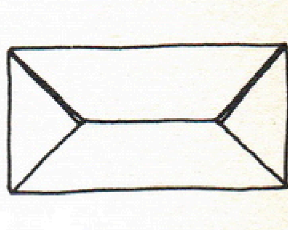
9



10

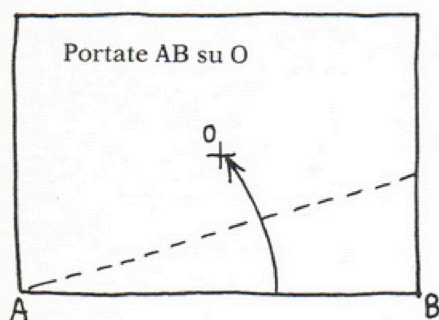


11

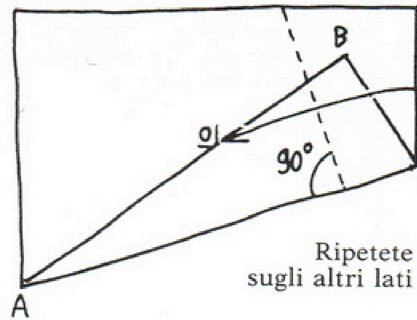


LA BUSTA n. 2 prima riunite i lati opposti, e pizzicate per marcare il centro O

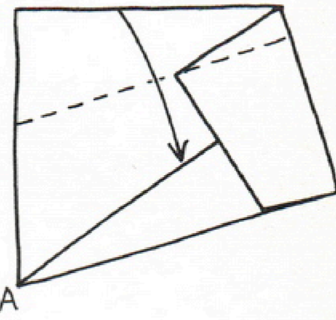
1



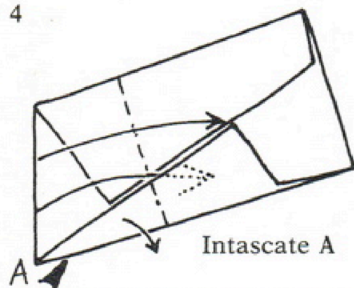

2



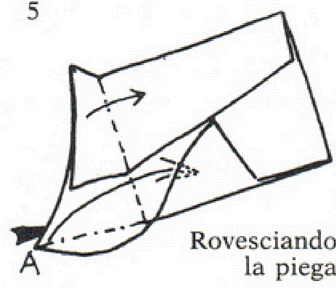

3



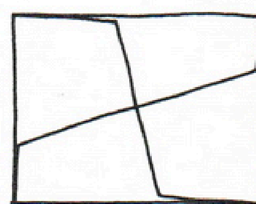

4




5

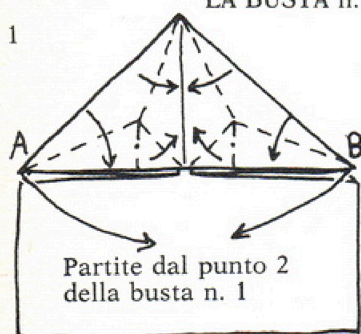



6



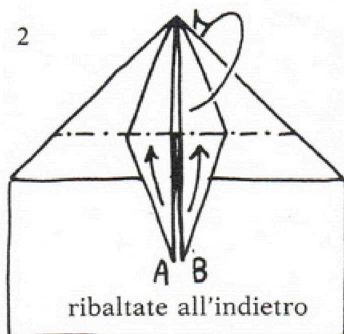
LA BUSTA n. 3

1

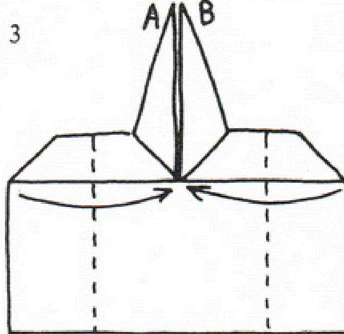



formate due pieghe a orecchio

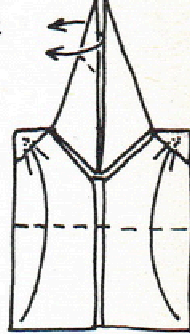
2




3

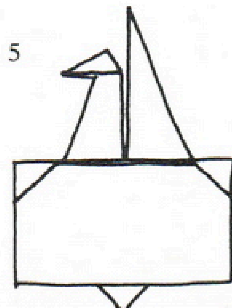



4

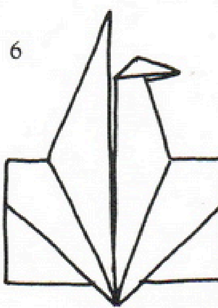


intascate

5



6



# Cinque giochi a furor di popolo

*I più votati della scorsa edizione (doublet, frasi camuffate, parole da trovare) e i più richiesti (cruciverba e paroliere). Altre notizie sul referendum e la classifica generale, dal primo (40777 punti) all'ultimo (150)*

**di Roberto Casalini**

## Gara di parole

Per chi ci segue da qualche mese, per chi sfoglia la rivista magari per la prima volta, questa è una rubrica tra le tante, un po' accerchiata dalle altre, spersa e confusa tra le trentadue pagine dell'inserto. Una normale rubrica, che presenta giochi di parole più o meno riusciti.

Per i lettori di vecchia data, invece, è giunto un appuntamento a lungo atteso e altrettanto a lungo rimandato: le classifiche della gara di parole prima edizione. Non aggiungiamo altro, chi è interessato troverà più avanti l'elenco e i punteggi, nonché il risultato del referendum sulla rubrica, che venne promosso, tramite questionario, nel dicembre dello scorso anno.

Nelle nostre intenzioni, inoltre, questa seconda tornata della nuova gara di parole vorrebbe essere — e vedremo se i problemi si dimostreranno all'altezza — speciale.

I cinque problemi che troverete, e su cui vi cimenterete, sono stati scelti in base ai risultati del referendum: i tre giochi più votati della passata edizione (doublet, frasi senza le consonanti, parole da trovare) e due dei giochi più richiesti dai lettori: il cruciverba e il super-Paroliere.

Naturalmente, aspettiamo il vostro parere. Inviate, assieme alle soluzioni, anche qualche riga di commento: ci servirà per migliorare ancor più la rubrica.

## Cruciverba senza schema

Il solutore dovrà sistemare nello schema anche le 21 caselle nere. La soluzione del cruciverba vale quaranta punti. Una volta risolto lo schema, inviare il numero esatto delle I e delle R contenute nel cruciverba.

**Orizzontali**

1. Sorta di giudizio, che ha ispirato un romanzo a Chiusano - Il partito dell'on. Pomicino.
2. Il covo del cinghiale - Granchio inglese.
3. Un reame dei fumetti - Fucile da caccia dell'Ottocento.
4. Il levarsi degli uccelli sorpresi sul terreno - Fumo più nebbia.
5. Pianta delle ombrellifere - Associato a culpa.
6. Equivalente di patologia.
7. Un seme... di famiglia - Scrisse "Quando il mare si ritira" (in.).
8. L'autore de "Il problema estetico in Tommaso d'Aquino" - Luogo di ristoro.
9. Strumento per tracciare archi di grande raggio.
10. Il fondatore dell'Orchestra Nazionale Francese (in.) - Contratto di locazione di animali da lavoro.
11. Il popolo di Nausicaa - Genere del teatro giapponese - La città di Paolo Conte (sigla).

**Verticali**

1. Sinonimo di incenso.
2. Puledro, nel linguaggio ippico - Lega metallica di rame, zinco, stagno e ferro.
3. Grande clavicembalista napoletano nato nel 1685 (in.) - Terreno preparato per la semina mediante bruciatura delle sterpaglie.
4. Unità per la misura del calore solare - Lo storico autore del classico "La frontiera. Popoli e imperialismi alla frontiera tra Russia e Cina" (in.)
5. L'autrice de "La penombra che abbiamo attraversato" (in.) - Nel linguaggio venatorio, si dà alle folaghe - La fascia di seta sul kimono.
6. Studioso della lingua giapponese.
7. Scrisse "Il vicario di Wakefield" (in.) - Le isole di Millington Synge.
8. Il prefisso per "al di qua" - Sollevato con sforzi.
9. L'ottava parte di un'oncia - Istituto Finanziario Italiano (sigla).
10. Imbarcazioni monoxile allungate - A Mortara se ne fa un salame.
11. Concime ricavato dai rifiuti del pesce - Scrisse "Le torri di Barchester" (in.).

## Le frasi camuffate

Letteratura a cavallo tra l'Ottocento e il Novecento per cinque brani da decifrare. I brani vengono forniti privi di consonanti, che sarà compito del lettore inserire.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |

Ogni frase ricostruita in modo conforme all'originale vale tre punti. Ogni frase che se ne discosta, ma è provvista di un senso, vale due punti. Il lettore dovrà inoltre aggiungere apostrofi, accenti e punteggiatura che nei cinque brani semicifrati mancano.

1.Xa xixexxxixe axexa xaxo ix xexxexxo xi axxaxxexe axxexa xe xoxxe axexxexo xxexo ix xe e Xaxia xuaxxaxa axxioxa a xuexxa xua xexaxa xi xaxaxxa.

2. X uoxo xi xaxxo xoxxa xoxe ux axixaxe xexxaxixo e xox xe xaxi xxe xxi xxexaxaxo xexoxaxexxe x axxi xxxaxxaxxoxa e xxiexo xa xexxexa.

3. Xoxo xa xuexxa i xaxxoxxi xexxaxexxe xi xiaxxaxxiaxoxo Xaxo xxe xa xixxoxia ixxoxexa xaxxaxixixa xu ix xaxo ixaxiaxo xexxa xaxixxia a xexxexe xa xaxo xex xxixo a xuexxo auxxxiaxo.

4. Xuxaxxe i xexi xi xexxexxxe e x oxxoxxe xa xexxe xexxe xa xixxa xixiexaxa xu xe xxexxa Xixxoxe xi xxaxxaxa x ux xaxxexxio xaxexxxie xexxixaia x uoxixi xoxxixuaxoxo axxoxa a xexxaxe ix xaxxo xex xexxixaxe xxe xox xixixaxo xai.

5. Exa uxa xexa x exxaxe e xexxa xxaxxe xxaxxa xox xe xixexxxe axexxe xux xiaxxixo xi xaxxaxa xi xoxxe ix Xoxxixxio xoxuxaxe axexa xxoxexxo xi xoxxaxe x axxua ax xixxaxxio xa xox x axexa xaxxo.

## Doublet a passaggi obbligati

Il doublet è un gioco (non ci stancheremo di ripeterlo: inventato da Lewis Carrol) che consiste nel passare da una parola a un'altra cambiando, in ogni passaggio, una sola lettera. Facciamo il solito esempio: da cane a lupo si procede con cane-lane-lune-lupe-lupo.

Il doublet di questo problema è però particolare: a passaggi obbligati. Si tratta di andare da *acaro* a *zampa* compiendo diciotto passaggi intermedi.

Prendiamo come esempio un problema proposto nella passata edizione della gara, che consisteva nell'andare da *abate* a *zuppo*. Dalla a di abate si passava a una parola che iniziasse con b (abate-arate-frate-fiate-fiale-fiele-miele-mille-molle-bolle), da questa a una parola che iniziasse per c (bolle-colle), e così via, toccando in sequenza tutte le lettere dell'alfabeto italiano tranne la h. Lo stesso procedimento vale anche per questo problema. Chi riuscirà a passare da *acaro* a *zampa* in 77 mosse riceverà 20 punti. Chi riuscirà a fare il doublet con un numero inferiore di passaggi riceverà inoltre mezzo punto per ogni passaggio in meno.

Concludiamo ricordando che nei doublet sono ammesse tutte le forme verbali con l'esclusione dei nomi propri di ogni tipo e che, nel conteggio dei passaggi, non vanno calcolate la parola di partenza e quella d'arrivo.

## Le parole da trovare

In base alle indicazioni fornite, bisogna trovare due parole. Ciascuna di esse vale cinque punti. Tenere presente che: le distanze che separano una lettera dall'altra, nella sequenza alfabetica, si calcolano escludendo dal conto le due lettere poste in relazione (esempio: la a e la c distano tra loro una lettera). In questo problema si segue l'alfabeto italiano di ventun lettere.

1. La parola da trovare ha diciannove lettere, di cui dieci vocali e nove consonanti. Sono uguali tra loro: la prima, la terza, la settima e la quattordicesima lettera; la quinta, l'undicesima e la quindicesima lettera; la nona, la sedicesima e la diciannovesima lettera; la seconda e la diciassettesima lettera; la quarta, la decima e la diciottesima lettera; la sesta e la dodicesima lettera. Sono contigue la terza e la sesta lettera. La tredicesima e la quindicesima lettera distano tra loro una lettera, la prima e l'ottava lettera distano tra loro due lettere, la nona e la decima lettera distano tra loro quattordici lettere.

2. La parola da trovare ha diciotto lettere, di cui otto vocali e dieci consonanti. Sono uguali tra loro: la terza, la nona e la tredicesima lettera; la dodicesima e la quindicesima lettera; la quarta, la decima e la diciassettesima lettera; la prima e l'ottava lettera; la quinta e la settima lettera; l'undicesima e la quattordicesima lettera. Sono contigue: la sesta e l'ottava lettera; la quinta e l'ottava lettera; la decima e la sedicesima lettera. La prima e la seconda lettera distano tra loro una lettera. La seconda e la terza lettera distano tra loro quattordici lettere. La sedicesima e la diciottesima lettera distano tra loro sette lettere. La quattordicesima e la sedicesima lettera distano tra loro sette lettere.

## Paroliere sei per sei

Proponiamo il problema dietro pressanti richieste di molti lettori, ma è ancora un esperimento.

Come funziona? Nella griglia sei per sei che troverete qui sotto vanno scoperte, andando in tutte le direzioni, delle parole.

Uniche regole: il passaggio tra una lettera e un'altra delle parole da trovare deve avvenire per caselle contigue, anche se — al limite — confinanti solo per uno spigolo; nella formazione di una parola, ogni casella può essere attraversata soltanto una volta.

Ultime avvertenze: sono ammesse come parole valide soltanto sostantivi, aggettivi, avverbi e verbi all'infinito. Le parole da trovare devono avere almeno sei lettere. Questo è lo schema:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| S | O | T | I | R | A |
| C | E | N | O | A | G |
| I | A | N | M | L | H |
| P | F | D | A | I | R |
| E | A | Z | B | E | O |
| T | M | O | S | P | R |

Ogni due parole da sei lettere trovate — e ogni parola da sette o più lettere — frutteranno un punto.

## Le regole della gara

1. Le soluzioni vanno invitate a: Pergioco, Gara di parole, via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano, entro e non oltre il 15 giugno. Farà fede la data del timbro postale.

2. Assieme alle soluzioni, è necessario accludere il tagliando per le gare, pubblicato nella pagina del sommario. Le soluzioni sprovviste di tagliando non verranno prese in considerazione.

3. Le soluzioni vanno inviate possibilmente dattiloscritte, comunque scritte con grafia a stampatello, ordinate e leggibili. Richieste e commenti che prescindono dalle soluzioni vanno scritti su fogli a parte.

4. La gara ha cadenza mensile. Il primo classificato vince un "Sector"; il secondo un "Master Mind elettronico"; il terzo, il quarto e il quinto tre volumi di enigmistica. I primi tre classificati, infine, si qualificano alle finali per corrispondenza — a scontro diretto — per il titolo 1982 di campione della gara di parole.

# Classifica e referendum

Alessandro Alessandrini, di Roma, ha vinto la gara di parole, con 40777 punti: quasi duemila in più del secondo, Tommaso De Napoli, anch'egli romano.

Con la proclamazione del vincitore — e Alessandrini la vittoria l'ha meritata, inseguendola fin dalla prima puntata — la gara di parole prima edizione può dirsi davvero conclusa.

Qualche cenno sugli altri "magnifici otto": al terzo posto il ravennate Conti, che rispetto all'ultima classifica pubblicata (cfr. Pergioco di febbraio) ha guadagnato una posizione.

Tre posizioni ha invece perso Saverio Gaeta: da primo a quarto. Nel gruppo dei dieci rimangono Trioschi, Morassi, Micheli e Zuliani, mentre escono la Bonetti e Paolo Cirri.

Le due affermazioni dell'ultima ora sono il triestino Fabio Bigaglia, avanzato di cinque posti rispetto all'ultima classifica, e il milanese Fulvio Scalabrin, autore di un rimarchevole balzo in avanti di ben undici posizioni.

Tutti vincono un assortimento cospicuo di libri e giochi. Un gioco in scatola vincono invece i primi dieci classificati delle ultime quattro tappe, vale a dire: Boemo-Bertoli, Carlo Santini, Antonio Vespignani, Mauro Casartelli, Giuseppe Ferro, Mauro Trioschi, Mauro Conti, Aldo Micheli, Fulvio Scalabrin e Rosmaria Lai per i problemi 23 bis-35.

Antonio Vespignani, Alessandro Alessanrini, Vinicio Ferrari, Fabio Dulcich, Fulvio Scalabrin, Enrico Atanasio, Massimo Menichini, Andrea Sindico, Olga Beffa, Renata Bonetti, Carla Giugni, Antonia Zuliani, Vincenzo Peccerillo, Luciana Melorio e Saverio Gaeta per i problemi 36-39.

Alessandro Alessandrini, Vinicio Ferrari, Giuseppe Ferro, Carla Giugni, Giuseppe Gori, Antonio Lariucci, Tommaso De Napoli, Giovanni Ravesi, Fabio Dulcich e Aldo Micheli per i problemi 40-44.

E infine, Alessando Alessandrini, Santi D'Arrigo, Luciano e Mariuccia Modica, Fulvio Scalabrin, Roberto Manzi, Roberto Morassi, Fabio Bigaglia, Paolo Cirri, Tommaso De Napoli, Mauro Trioschi e Mauro Conti per i problemi 45-50.

Passiamo adesso ai risultati del referendum. Come ricorderete, sul numero di dicembre dello scorso anno era stato pubblicato un questionario di dieci domande, che chiedeva ai lettori di valutare la rubrica e avanzare suggerimenti. Sono arrivate, lettera più lettera meno, un centinaio di risposte, tutte estremamente dettagliate e, spesso, severe nei giudizi.

Le prime due domande chiedevano di valutare i migliori e i peggiori tra i quaranta problemi proposti sino a dicembre. E su quaranta problemi, solo diciassette hanno ricevuto più consensi che critiche.

Sarà meglio fare una precisazione. Esistono, a nostro avviso, tre categorie di problemi: quelli che hanno incontrato l'approvazione generale; quelli che hanno spaccato i lettori in due fazioni: i "tecnici" da una parte, e gli amanti del gioco semplice e rilassante dall'altra; e infine quelli che hanno ottenuto la disapprovazione generale.

Il problema che ai lettori è piaciuto di più è il numero dodici (il megadoublet a passaggi obbligati da abate a zuppo): quarantuno voti favorevoli e un solo contrario. Al secondo posto, con trenta voti a favore e due contro, il problema trentanove (la parola da trovare, in quel caso "nomenclatura"); al terzo posto, pressoché ex-aequo, tre problemi: il ventotto (parola da trovare, sequoia) con ventitre sì e due no; il 32 (frasi letterarie con le consonanti sostituite dalle x), con venti sì e nessun no; e il problema 36 (i doublet da impostare risolvendo alcuni enigmi) con diciotto sì e quattro no.

Sono piaciuti, seppure in maniera minore, anche i seguenti problemi: sette, otto e nove (bisensi, cambi di lettera, parole da ricostruire sulla base del "Paroliamo"); undici, sedici e diciassette (Misch-Masch, lucchetti e pot-pourri enigmistico); ventuno, ventidue e ventitre bis (parole telescopiche, parole con inizio e fine uguale, catena verbale); ventisei, trentuno e trentatre (falsi derivati, sciarade e codice segreto).

L'ultimo di questi problemi (con diciassette sì e dodici no) introduce ai giochi che trovano estimatori e detrattori in parti pressoché uguali: i codici segreti o frasi cifrate, e gli schemi per la pesca delle parole.

Gli altri problemi, come abbiamo detto, sono caduti sotto le raffiche dei voti negativi: quelli maggiormente stroncati sono stati il trenta (lipogrammi) con un sì e sedici no; il sei (crittografie mnemoniche) con cinque sì e diciannove no; il diciotto (logogrifi) con quattro sì e diciotto no; il ventitre (pangrammi) con tre sì e diciassette no; il ventiquattro e il diciannove (ricerca di proverbi) rispettivamente con nessun sì e dieci no e due sì e dieci no.

In conclusione: i lettori non gradiscono problemi basati sulla meccanica ricerca delle parole né di pura enigmistica classica, apprezzano invece problemi di ricerca logica (la parola da trovare), meccanismi di mutazione verbale (i doublet) e, in genere, problemi moderatamente enigmistici. Cercheremo di tenerne conto fin d'ora. Naturalmente la scelta dei problemi, nell'attuale gara, non è definitiva né immutabile; come al solito, i lettori sono invitati a scrivere avanzando critiche, consigli e (perché no) anche tributando plausi: ci serviranno da termometro.

La terza domanda era: "Quali giochi di parole vorreste vedere introdotti nella rubrica?" I più richiesti sono stati il cruciverba, con o senza schema, e il rebus. Molto richiesto anche il paroliere (magari con 25 o 36 case, e con regole particolari di gioco, come suggerisce Federico Paradisi di Piombino). Altre richieste rilevanti: bersaglio, tarsie, frasi in cocci, anagrammi.

Per concludere con le novità da introdurre, tre proposte valide, a cui daremo corso ma senza collegarle alla gara di parole: i giochi della signora Madden (ne parleremo in uno dei prossimi numeri), i tautogrammi e (proposta del triestino Gabriele Soranzo) una ricerca di toponimi curiosi inseriti in una qualsiasi frase. Per esempio: "Dopo il *Pranzo* (prov. di Trento), *Chiusi* (Siena) l'*Uscio* (Genova) della *Bettola* (Piacenza) poiché ero l'*Ultimo* (Bolzano) *Palombaro* (Chieti)". Il gioco pare simpatico: chi vuole provi, annuario del Touring alla mano, a costruire frasi. Soranzo avanza una proposta operativa: comporre una frase di tredici parole includendo il maggior numero possibile di toponimi. Per noi, diventa regola categorica.

Valanghe di proposte anche per i quesiti sui criteri e il punteggio da adottare nella prossima gara. Ecco le più valide: gare più brevi (e infatti, con il nuovo criterio, ogni mese si riparte); maggiore equilibrio nei punteggi, da calcolare in unità e, al massimo, in decine, non in centinaia o migliaia (anche questa proposta è stata accolta).

Sempre a proposito dei punteggi, c'è chi suggerisce di premiare, nei problemi di costruzione, anche la qualità delle frasi migliori. A nostro avviso, ciò è possibile nei giochi non competitivi — in quello proposto da Soranzo, nei palindromi — ma non nella gara di parole, dove qualunque valutazione del genere sarebbe soggettiva e rischierebbe di provocare malumori.

Per le ricerche di parole, almeno venti lettori chiedono che vengano stabiliti i vocabolari che fanno testo, in modo che nessuno si avvalga, a danno degli altri, di vecchie e magari introvabili edizioni per scovare parole che non compaiono in nessun altro dizionario.

Accogliamo la richiesta e stabiliamo, una volta per tutte, i vocabolari validi: Devoto-Oli (edizioni Le Monnier o Selezione); dizionario Garzanti; Migliorini (Paravia); Palazzi (l'ultima edizione a cura del Folena, che è stata pubblicata da Fabbri nel 1980); Zingarelli (Zanichelli). Non terremo conto di parole rintracciate su opere di consultazione generale (la Treccani, il Battaglia, la Rizzoli-Larousse, e così via).

Altre proposte chiedono di tagliar corto con le classifiche, dando conto solo dei primi cinquanta piazzamenti: proposta accolta.

L'ultima richiesta, avanzata da più parti, esige infine che vengano annullate le "risposte di gruppo". La richiesta è giusta in linea di principio, ma come si fa ad avere la certezza che una risposta è di gruppo? Sospetti, durante la gara, ne abbiamo avuti parecchi, nel controllare risposte che giungevano da Trieste, da Roma e da Napoli. Gli autori, però, avrebbero potuto sostenere, a buon diritto, che l'onere della prova spettava a noi. Niente da fare, quindi. L'unica sanatoria possibile è di adottare, come per lo Scarabeo, il tagliando da spedire assieme alle risposte. È quello che abbiamo deciso di fare.

E per concludere, diamo conto delle altre risposte. Lo spazio per i creatori di giochi, e le gare ad essi riservate, sono stati approvati in maniera plebiscitaria, e così pure l'introduzione di una rubrica di enigmistica classica. Provvederemo rapidamente.

Bocciate invece sia la proposta di reintrodurre i limerick (ma forse cambierete idea fra poco, quando verranno presentati da Giampaolo Dossena,

che assieme a Morando li curò su "Linus") che quella di affrontare i giochi in scatola. In quest'ultimo caso, dicono i lettori, via libera solo per i più noti e purché possederli non sia indispensabile. Saranno esauditi.



## Classifica finale

| | |
|---|---|
| Alessandro Alessandrini - Roma | 40777 |
| Tommaso De Napoli - Roma | 38898 |
| Mauro Conti - Ravenna | 38862 |
| Saverio Gaeta - Napoli | 38554 |
| Mauro Trioschi - Lugo | 38168 |
| Aldo Micheli - Monfalcone | 37919 |
| Roberto Morassi - Pistoia | 37710 |
| Fabio Bisaglia - Trieste | 37683 |
| Fulvio Scalabrin - Milano | 37655 |
| Antonia Zuliani - Napoli | 37645 |
| Renata Bonetti - Napoli | 37528 |
| Santi D'Arrigo - Catania | 36361 |
| Fabio Dulcich - Milano | 35945 |
| Luciana Melorio - Napoli | 35665 |
| Claudio Farinati - Rodano | 35318 |
| Paolo Cirri - Ravenna | 34847 |
| Ugo e Annalaura Rossini - Milano | 34673 |
| Vittorio Pecorini - Torino | 34566 |
| Antonio Vespignani - Venezia | 34158 |
| Luciano Zurlo - Roma | 34041 |
| Carlo Santini - Carpi | 34030 |
| Carlo De Angelis - Roma | 33921 |
| Nicola Manes - Genova | 33843 |
| Salvatore Di Pasquale - Catania | 33649 |
| Angelo Ricchetti - Carpi | 33593 |
| Filippo Arcudi - Padova | 32939 |
| Rosmaria Lai - Padova | 32399 |
| Giuseppe Ferro - Montorsaio | 32208 |
| Giacomo Manzoni - Lavis | 31462 |
| Teresio Gallino - Torino | 31145 |
| Eva Incalza - Bari | 31118 |
| Dario Crivello - Torino | 31086 |
| Neocle Giordani - Novara | 30775 |
| Stefano Fedriga - Ravenna | 30731 |
| Teo Mora - Genova | 30599 |
| Francesco Pallara - Lecce | 30487 |
| Elsa Tommasini - Milano | 30202 |
| Vinicio Ferrari - S. Spirito | 30192 |
| Giuseppe Gori - Milano | 29785 |
| Luciano Bassetti - Roma | 29761 |
| Francesco Antonucci - Empoli | 29144 |
| Marcello Ugliano - Potenza | 29048 |
| Andrea Sindico - Roma | 28483 |
| Massimo Menichini - Roma | 28483 |
| Olga Beffa - Roma | 28473 |
| Enrico Atanasio - Roma | 28309 |
| Dante Melotti - Modena | 28286 |
| Giovanni Ravesi - Roma | 28037 |
| Giuseppe Buonamici - Montecatini T. | 27884 |
| Gabriele Soranzo — Trieste | 27756 |
| Daniela e Maura Povero - Torino | 27723 |
| Alberto Tosoni - Milano | 27546 |
| Roberto Manzi - Vallo di Lucania | 27473 |
| Massimo Duccini - Bergamo | 27358 |
| Gianpiero Cambursano - Torino | 26864 |
| Mariella Rocco - Torino | 26296 |
| Nuccio Mandarà - S. Croce Camerina | 26131 |
| Luca Sofri - Pisa | 26024 |
| Francesco Carbonara - Brindisi | 25687 |
| Carla Zambetti - Bergamo | 25056 |
| Maurizio Codogno - Torino | 25019 |
| Luigi Carbone - Salerno | 24836 |
| Flavio Martinuz - Cinisello | 24758 |
| Federico Paradisi - Piombino | 24259 |
| Mario De Vito - Avellino | 23853 |
| Giovanna Forteleoni - Roma | 23399 |
| Boemo-Bertoli - Grado | 23320 |
| Riccardo Caldari - Roma | 23320 |
| Giuseppe Capezzuoli - Milano | 23056 |
| Giuseppe Sgarlato- Roma | 22998 |
| Giorgio Tarzia e Gabriele Coletti - Spoleto | 22849 |
| Carmine Gregorio - Piombino | 22660 |
| Massimo Sbaraglio - Brugherio | 21975 |
| Mauro Casartelli - Como | 21595 |
| Stefano Pogelli - Roma | 29823 |
| Paolo Azzetti - Trento | 20700 |
| Carlo Bertoni - Bologna | 20629 |
| Carlo Ghinassi - Melzo | 20487 |
| Delfio Franchina - Milano | 20459 |
| Valeria Robder D'Alessandro - Cisliano | 20439 |
| Carla Giugni - Napoli | 20419 |
| Ivo Zuccotto - Valeggio sul Mincio | 19900 |
| Ermanno Bonalumi - S. Donato | 19776 |
| Marcello Napolitano - Roma | 19680 |
| Rodolfo Aquila - Messina | 19478 |
| Luciano e Mariuccia Modica - Pisa | 19130 |
| Maria Favaretto - Mestre | 19090 |
| Lidia Bonfanti - Chiasso | 19050 |
| Michele Comerci - Firenze | 19010 |
| Luca Gianotti - Modena | 17891 |
| Maria Laura Garau - Cagliari | 17732 |
| Umberto Morini - Porto S. Giorgio | 17620 |
| Tullio Re - Mistretta | 17123 |
| Salvatore Nobile - Roma | 16997 |
| Marco Bonavoglia - Roma | 16941 |
| Francesco Paolo Memmo - Roma | 16880 |
| Massimo Grande - Collepardo | 16829 |
| Leonardo Ballarini - S. Ambrogio | 16694 |
| Saverio De Pace - Verona | 16562 |
| Franco Mondello - Occhieppo Superiore | 16520 |
| Andrea Cecchi - Firenze | 15584 |
| Luigi Moretto - Ronchi dei Legionari | 15318 |
| Umberto Modotti - Udine | 15130 |
| Lorenzo Fioriti - Pescara | 14560 |
| Gabriele Germak e Ugo Mander - Torino | 14450 |
| Elisa Gualzetti - La Spezia | 14428 |
| Massimo Palmieri e Francesco Del Priore - Ciampino | 14047 |
| Angelo Bruschi - Roma | 13580 |
| Manuela Corrao - Roma | 13375 |
| Massimo Lollini - Bologna | 13250 |
| Francesca Praticò - Torino | 13239 |
| Franco Franconi - Sieci | 13007 |
| Andrea Aristarchi - Reggio Emilia | 12900 |
| Alessandro Bellucci - Castiglione della Pescaia | 12830 |
| Gianluca Ricci - Verona | 11990 |
| Teresa Bongiovanni - Bologna | 11830 |
| Maria Pizzetti - Baldissero To. | 11607 |
| Edoardo Galatola - La Spezia | 11504 |
| Vincenzo Dozio - Treviglio | 11540 |
| Fulvio Liverani - Bologna | 11030 |
| Pietro Micaroni - Civitella Casanova | 10987 |
| Nicola Borraccia - Bari | 10647 |
| Vincenzo Tino - Avellino | 10300 |
| Roberto Condio - Alpignano | 10227 |
| Walter Casse - Torino | 10197 |
| Ireus Beccati - Torino | 10050 |
| Giuseppe Panizzi - Savio - Sanremo | 9970 |
| Gianantonio Monti - Milano | 9810 |
| Salvatore Seno - Cavallino | 9787 |
| Gianfranco Rizzi - Milano | 9670 |
| Menotti Cossu - Roma | 9661 |
| Micaela Catanese - Ancona | 9510 |
| Lorenzo Felician - Trieste | 9441 |
| Riccardo Esercitato - Gorizia | 9248 |
| Bernardo Sclerandi - Ostia Lido | 9044 |
| Vittorio Lio - Empoli | 8710 |
| Franco Giacchè- Ostia Antica | 8690 |
| Augusto Brusca - Roma | 8545 |
| Mauro Antonetti - Roma | 8370 |
| Patrizia Tommasoni - Venezia | 8252 |
| Bruno Leoni - Roma | 8238 |
| Giulio Cesare Cesari - Ascoli Piceno | 8190 |
| Chiara e Flavia Santoianni - Napoli | 8030 |
| Mario Vetrano - Napoli | 7854 |
| Vittorio Emanuele Orlando - Roma | 7750 |
| Massimiliano Cuneo - Rimini | 7720 |
| Sante Cogliandro - Rimini | 7573 |
| Milena Modica Zurlo - Vigevano | 7466 |
| Federico Renzulli e Leonardo Mangialomini - Avellino | 7310 |
| Maria Antonietta Peluso - Tricase | 7110 |
| Marco Palumbo - Saronno | 6960 |
| Roberta Favero e Maurizio Donazzon - Treviso | 6900 |
| Paolo Bernabei - Roma | 6613 |
| Duccio Martinez - Firenze | 6590 |
| Luigi Cremona - Gallarate | 6573 |
| Roberto Lorenzoni e Luciana Cappi - Mantova | 6540 |
| Stefano Casertano - Pisa | 6510 |
| Ruggero Boris Ruggeri - Roma | 6510 |
| Marco Amanti - Roma | 6487 |
| Anita Obizzi - Milano | 6225 |
| Paola Troiani - Milano | 6120 |
| Daniele Ronco - Pisa | 6020 |
| Cinzia Conti - Peschiera Borromeo | 5770 |
| Roberto Menghi - Porto Garibaldi | 5723 |
| Marco Mei - Altedo | 5710 |
| Claudio Casolaro - Napoli | 5703 |
| Gigi Morra - Torino | 5620 |
| Luca Marenchino - Alba | 5520 |
| Angelo Lambri - Milano | 5512 |
| Piero Diodati - Ostia Lido | 5400 |
| Roberto Piazzola - Milano | 5310 |
| Anna e Claudio Mereghetti - Cernusco | 5219 |
| Luciano Guidotti - Roma | 5200 |
| Elena Butti - Malnate | 5160 |
| Stefano Salvini - Bologna | 5150 |
| Maria Letizia Davì e Davide Cristofori - Ferrara | 5132 |
| Sandra e Giorgio Cruciani - Roma | 5100 |
| Giovanni De Merulis - Roma | 5075 |
| Pierangelo Guffanti - Milano | 4999 |
| Leopoldo Di Maio - Castellammare di Stabia | 4890 |
| Pasquale Dagostino - Giovinazzo | 4675 |
| Federica Travaglini - Brindisi | 4669 |
| Luca Marconi e Mauro Crestini - Brescia | 4620 |
| Gabriella Lanzardo - La Spezia | 4600 |
| Maurizio Giorgi - Roma | 4598 |
| Francesco Antozzi - Casalpusterlengo | 4572 |
| Roberto Rovida - Milano | 4570 |
| Marzio Cammino - Avellino | 4470 |
| Luigi Pignattai - Milano | 4426 |
| Marco Caressa - Napoli | 4417 |
| Giancarlo Contini - Genova | 4253 |
| Vincenzo Peccerillo - Napoli | 3940 |
| Domenico Forte - Avellino | 3925 |
| Valeria Dal Lago - Bologna | 3830 |
| Cristina Dellagiacoma - Trento | 3820 |
| Riccardo Camerlo - Torino | 3800 |
| Alessandro Ambrosetti - Genova | 3628 |
| Gian Franco Marani - Borsea | 3600 |
| Vincenzo Luciani - Benevento | 3579 |
| Paolo Leonelli - Sacile | 3480 |
| Giuseppe Zaretti - Roma | 3390 |
| Antonio Lariucci - Seravezza | 3250 |
| Cino e Davide Tortorella - Milano | 3055 |
| Clara Iotti - Reggio Emilia | 2858 |
| Giacomo Cocchella - Livorno | 2842 |
| Gabriella Fagiano - Roma | 2820 |
| Michela Barsanti - Roma | 2780 |
| Guglielmo Cameo - Foggia | 2576 |
| Fabio Pellegrini - Roma | 2513 |
| Licia Gorlero - Pescia | 2407 |
| Ausonio e Francesca Trevisol - Follina | 2336 |
| Maria Teresa Ciccone - Roma | 2310 |
| Alessandro Scaldaferro - Padova | 2275 |
| Stefano Banducci - Vedano al Lambro | 2235 |
| Vincenzo Granatelli - Palermo | 2230 |
| Giorgio Perversi - Corsico | 2219 |
| Fabrizio Catozzi - Pescara | 2110 |
| Alessandro Camilli - Perugia | 2076 |
| Giorgio Zocco - Milano | 2009 |
| Francesco Ascoli - Milano | 2000 |
| Maurizio Conti - Udine | 1919 |
| Paolo Carnevali - Monza | 1889 |
| Pasquale Laurelli - Milano | 1680 |
| Franco Corsino - Bolzaneto | 1678 |
| Patrizio Fontana - Traversetolo | 1634 |
| Daniele Nannoni e Gloria Ricci - Sieci | 1526 |
| Carlo Milella - Bari | 1487 |
| Angelo Galli - Milano | 1450 |
| Lorenzo Cedro - Lugano | 1443 |
| Piero Rapisarda - Bologna | 1410 |
| Edoardo La Sala - Roma | 1390 |
| Rosario Azzolina - Milano | 1350 |
| Nicola Carbonaro - Cagliari | 1330 |
| Marcello Corradini - Roma | 1310 |
| Alberto Albano - Torino | 1300 |
| Giuseppe Astorino - Torino | 1300 |
| Massimo Di Pinto - Roma | 1300 |
| Antonio Froio - S. Agata B. | 1300 |
| Maurizio Gavioli - Firenze | 1300 |
| Giuseppe Mele - Torino | 1300 |
| Paolo Monachesi - Roma | 1300 |
| Massimo Senzacqua - Roma | 1300 |
| Maria Anania - Genova | 1287 |
| Giacomo Fedele - Civitavecchia | 1270 |
| Adelchi De Luca - Torino | 1260 |
| Maurizio Catacchini - Roma | 1250 |
| Carla Franceschetti - Sestri Levante | 1250 |
| Andrea Righini - Scandicci | 1230 |
| Massimo D'Ascenzo - Roma | 1220 |
| Gianantonio Moretto - Novedrate | 1190 |
| Giovanni Massi - Ascoli Piceno | 1177 |
| Giuseppe Negri - Roma | 1143 |
| Antonella Mauro - Roma | 1140 |
| Silvana Fortannascere - Potenza | 1100 |
| Marcella Vita - Roma | 1080 |
| Sandro Nicola Degani - Terrazzo | 870 |
| Adriana Errico - Salerno | 839 |
| Francesco Biraghi - Milano | 829 |
| Pino Conrado - Roma | 800 |
| Michelangelo Rainone - Foggia | 800 |
| Salvatore Tramacere - Gioia del Colle | 790 |
| Franco Lucio Schiavetto - Roma | 784 |
| Vincenzo Mascello - Bari | 770 |
| Fabio Muratori - Milano | 770 |
| Antonio Scarpellini - Bari | 770 |
| Luca Urbinati - Milano | 770 |
| Anna Paganini - La Spezia | 760 |
| Adriano Ferro - Roma | 750 |
| Roberto Muzi - Tivoli | 750 |
| Alberto e Maurizio Canfora - Roma | 740 |
| Marino Carpignano - Gorizia | 740 |
| Eraldo Data - Forno Canavese | 735 |
| Paolo Galimberti - Roma | 730 |
| Fabrizio Larini - Parma | 730 |
| Roberto e Fulvia Piatti - Malnate | 720 |
| Ego Rosso - Torino | 700 |
| Tonino Giorgi - Ascoli Piceno | 690 |
| Roberto Zorat - Castions di Strada | 670 |
| Alberto Caviglia - Genova | 640 |
| Ettore La Serra - Roma | 560 |
| Luciano Rossi - Montesarchio | 530 |
| Mauro Valdo - Roma | 500 |
| Bruna Pemper - Trieste | 494 |
| Stefano Batisti - Casalecchio | 340 |
| Silvio Trupia - Roma | 150 |

# Arriva il Superquiz

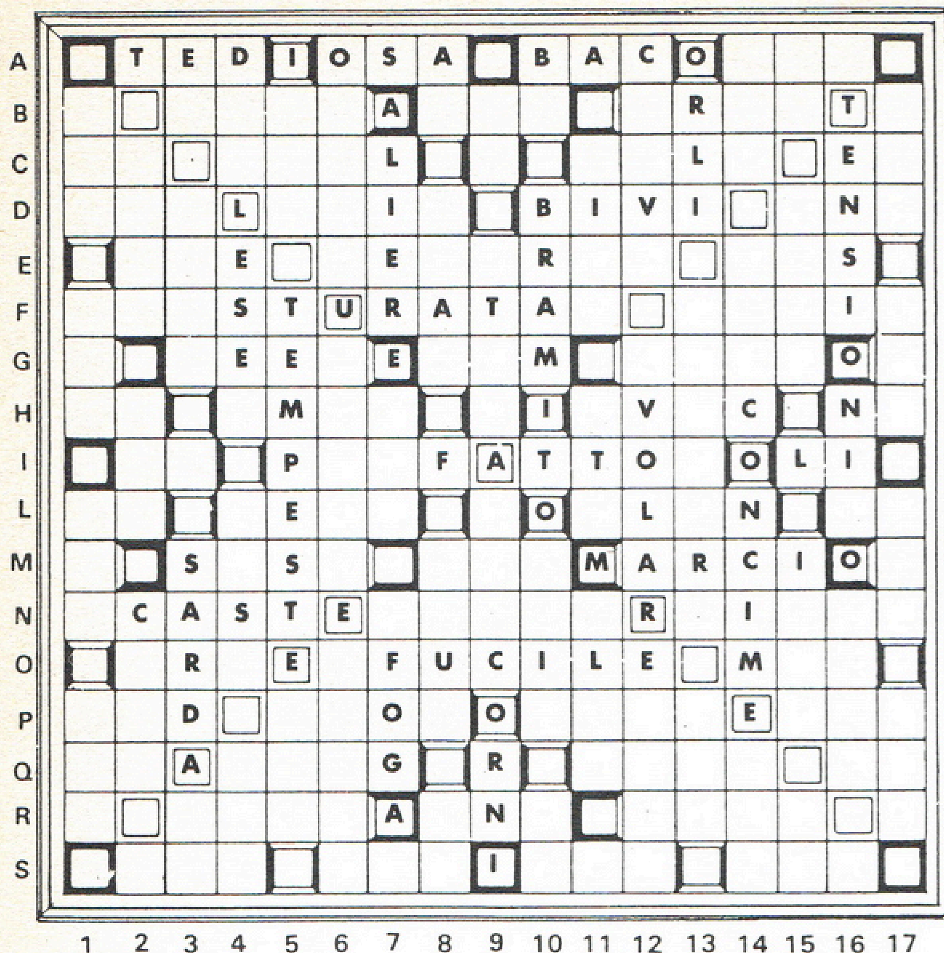
di Nory Mangili

Su questo numero si conclude il Torneo di Primavera: il vincitore riceverà la targa di Maestro di Scarabeo e un gioco di tavoliere.

Per partecipare alla seconda manche del Torneo occorre risolvere i due problemi posti in questo numero, cercando di ottenere il maggior punteggio possibile, e, inoltre, risolvere il Superquiz, che nella passata edizione ha riscosso un buon successo di critica.

Le risposte a questa manche devono essere inviate entro il 15 giugno (data del timbro postale).

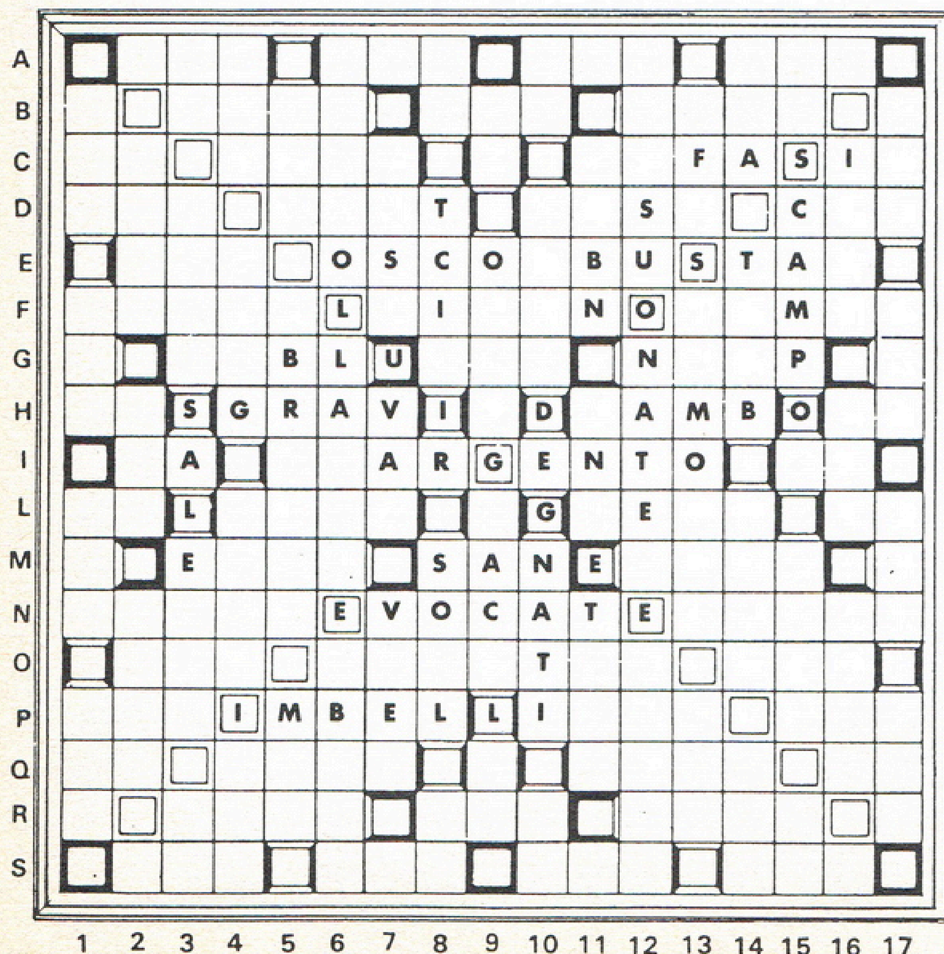
Non dimenticate di allegare il tagliando pubblicato a pagina 2.




## Il superquiz

Il Superquiz consiste in una griglia di parole e tre serie di otto lettere, fornite consecutivamente.

| A | A | O | I | P | P | P | ✱ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|




Bisogna comporre con la prima serie una prima parola che si inserisca nella griglia e sia formata da *tutte e otto le lettere* date, più almeno una dello schema. Sono possibili più soluzioni ma *solo una*, sistemata sul tabellone, consentirà l'inserimento successivo della seconda serie di lettere, e così via.

Contrariamente ai soliti problemi, nei quali occorre trovare il *maggior* numero di soluzioni possibili a nove o più lettere, indipendentemente dalle interazioni e dalle sovrapposizioni che si possono creare, in questo caso si deve trovare *solo* la soluzione che consenta la sistemazione consecutiva delle sequenze di lettere date.

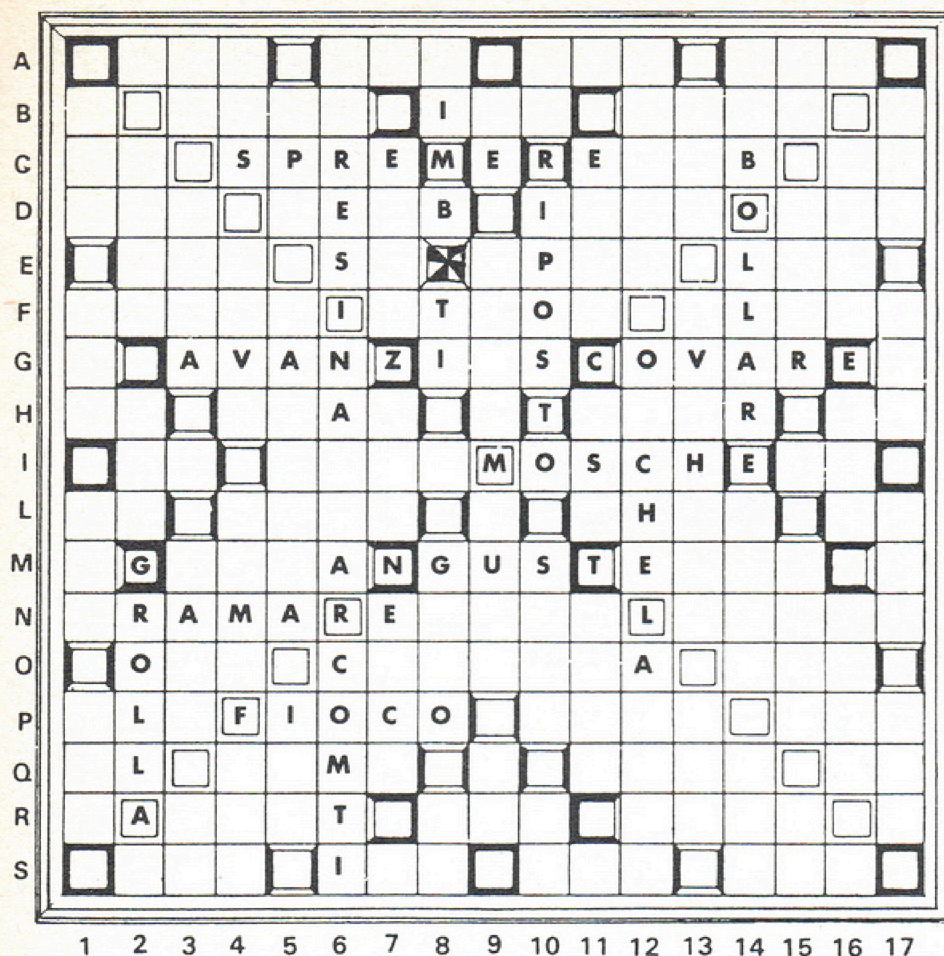
Valore della parola × 3

Valore della lettera × 3

Valore della parola × 2

Valore della lettera × 2

| A | D | I | I | I | R | Z | ✱ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | E | E | I | I | S | U | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | C | D | E | M | N | T | T |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | E | F | L | M | N | S | T |

*Backgammon*

# Fioriscono in marzo i tornei svizzeri

*A Gstaad, St. Moritz e Crans sur Sierre si sono dati convegno i campioni più prestigiosi*

**di Maria da Pra**

La tradizione alberghiera svizzera non si smentisce. La clientela desidera trascorrere piacevolmente qualche ora della serata, dopo le discese sulle piste, applicandosi a un gioco interessante come il backgammon ed ecco che subito vengono organizzati tornei con ricchi trofeî e premi in denaro.

Questi tornei sono frequentati da giocatori dai nomi prestigiosi, come i campioni del mondo Luigi Villa, Jean Noel Grinda, Paul Magriel (quest'ultimo arriva dagli Stati Uniti). In marzo, stagione ideale per lo sci, sono stati organizzati ben tre tornei in località che non hanno certo bisogno di presentazione: Gstaad, St. Moritz e Crans sur Sierre.

Il primo torneo si è svolto all'Hotel Palace di Gstaad ed è stato diretto impeccabilmente da James Balliè, coadiuvato da Alberto Da Pra per l'organizzazione dei mini-tornei che sono una novità per l'Europa e che consentono a chi vuol giocare di continuare a farlo per tutta la serata, senza interruzione e con avversari diversi di tutte le capacità.

I partecipanti, malgrado non fossero stati diramati molti inviti, sono stati 48 e la partecipazione femminile è stata notevole. I giocatori si sono suddivisi in due categorie: Championship e Intermediate. Nella categoria Championship si sono iscritti in 30 con una quota di 500 franchi svizzeri e nella categoria Intermediate in 18 con una quota di iscrizione di 200 franchi. Come di consuetudine, tutte le quote sono andate a formare i montepremi rispettivamente di 15.000 e di 3.600 franchi, ripartiti tra i vincitori, finalisti e semifinalisti dei tornei principali, di consolazione e di last-chance.

A tutti quelli che hanno vinto un premio in denaro l'Hotel Palace ha offerto una coppa a ricordo della simpatica manifestazione. I risultati sono stati:

**Categoria Championship**

*Torneo Principale:* Vincitore: Speer T. Runner Up: Nory D. Semi-finalisti: Carlston D. e Magriel P.

*Torneo di Consolazione:* Vincitore: Keller M. Runner Up: Mrs. Labbè C. (che si è aggiudicata anche il Lady Prize). Semi-finalisti: Crespi G. e J.N. Grinda (il noto campione mondiale di tennis).

*Torneo di Last Chance:* Vincitore: Fresneda F. Runner Up: Thomann W.

**Categoria Intermediate**

*Torneo Principale:* Vincitore: Steiner P. Runnero Up: Mrs. M. da Pra. Semi-finalisti: Lester H. e Huguenard M.T.

*Torneo di Consolazione:* Vincitore: Del Amo J. Runner Up: Osborne R. Semi-finalisti: Zographos E. e Greub F.

*Torneo di Last Chance:* Vincitore: Platt D. Runner Up: Abbey B.

Il secondo Torneo si è svolto all'Hotel Palace di St. Moritz ed è stato diretto da Robert Perry e da James Balliè coadiuvati da Alberto Da Pra per l'organizzazione dei mini-tornei (36 in tutto) che si sono succeduti in continuazione ad un ritmo incessante. In totale a St. Moritz ci sono stati 118 giocatori iscritti: 66 nella Categoria Championship con iscrizione di 500 franchi e 52 nella Categoria Intermediate con quota d'iscrizione di 200 franchi. Si sono avuti anche due grossi tornei Jackpot con iscrizioni di 1500 e 1000 franchi, il primo dei quali è stato vinto da Jaap Wischraper che già aveva vinto l'anno scorso. A St. Moritz i risultati sono stati:

**Categoria Championship**

*Torneo Principale:* Vincitore Bodin di Montecarlo. Runner Up: Falcomer. Semi-finalisti: Sussli e Villa.

*Torneo di consolazione:* Vincitore: Rusca. Runner Up: Muller. Semi-finalisti: Olsen e Bud-Monheim.

Torneo di Last-Chance: Vincitore: Magriel. Runner Up: Wagenknekt.

**Categoria Intermediate**

*Torneo Principale:* Vincitore: Civre J. Runner Up: Mrs. Neuberger. Semi-finalisti: Facchetti e Gschwentner R.

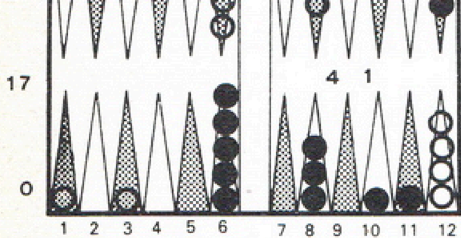
*Torneo di consolazione:* Vincitore: Cabrini. Runner Up: Mrs. Civre S. Semi-finalisti: Mrs. O'Farril P. (nella foto) e Zafiris.

Torneo di Last-Chance: Vincitrice: Mrs. Schlenz S. Runner Up: Van Der Stam.



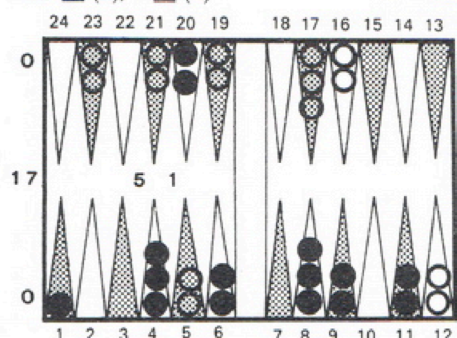
Nel primo round del Torneo di St. Moritz si sono incontrati tra di loro due giocatori di grande classe e di fama internazionale che sono stati entrambi Campioni del Mondo: Luigi Villa, italiano, e Paul Magriel, nord-americano. Per gli appassionati abbiamo registrato le fasi più interessanti della partita di cui riportiamo qui di seguito il primo gioco.

• Luigi Villa contro ° Paul Magriel
St. Moritz - 12 marzo 1982
1° round - match ai 17 punti.
Gioco n. 1 Score: 0-0 — 1.° 4.2
° 8/4, 6/4 — 2.• 3.2
• 13/10, 13/11 — 2.° 5.2
° 13/8, 24/22 — 3.• 4.1

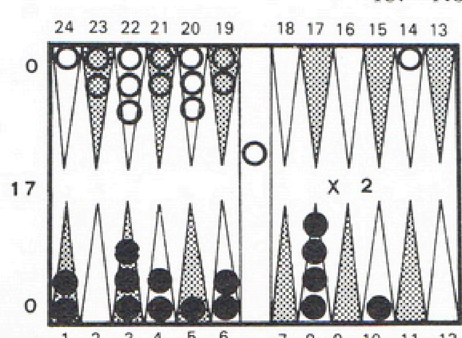



Villa può costruire indifferentemente la punta 7 (Bar Point) o la punta 9. Preferisce, a mio parere correttamente, scegliere la seconda ipotesi.

• 13/9, 10/9 — 3.° 5.2
° 22/15 tentando di fuggire con una delle sue pedine arretrate. — 4. • 5.1
• 11/10!, 6/1! — 4. ° 5.2
° BAR/20, BAR/23 — 5. • 2.2
• 24/20 (2) — 5. ° 2.1
° 23/20 Ora entrambi i giocatori hanno occupato il Golden point (punta 5) dell'avversario e sono in una forte posizione di difesa. — 6. • 2.2
• 13/11(2), 10/8, 6/4. Villa è più avanti e gioca di conseguenza. — 6. ° 4.4
° 13/9 (2), 6/2 (2) — 7. • 4.2




• 6/4, 8/4 — 7. ° 5.1
° 8/3, 4/3 — 8. • 1.1
• 4/3 (2), 11/10 (2) — 8. ° 4.4
° 13/9 (2), 8/4 (2) — 9. • 5.1
• 9/8, 9/4 — 9. ° 5.3
° 9/6, 9/4 — 10.• 3.3
• 20/14 (2) Villa è ora un po' indietro (109 contro 102 dopo la mossa) ma non gli rimane altro di più conveniente. — 10. ° 4.1
° 9/5, 6/5. La posizione di Magriel è ora fortissima nella sua tavola interna. Villa deve stare molto attento a non esporsi. — 11. • 6.2
• 14/6 esponendosi ad un 5.4 od a un 6.3 dell'avversario (4 probabilità su 36 di essere colpito) — 11. ° 4.1
° 9/5, 4/3 — 12. • 5.3
• 14/6 — 12. ° 2.1
° 4/1. Ora Magriel aveva bisogno di un doppio 4 o doppio 6 per andarsene in sicurezza. Non gli è andata bene! — 13. • 5.3
• 6/1, 6/3 — 13. ° 6.3
° 20/11. Magriel è costretto ad andarsene lasciando però un suo uomo scoperto sulla punta 5 dell'avversario. — 14. • 4.1
• 10/5! Villa non esita a colpire pur sapendo che se verrà colpito a sua volta (return shot) avrà poche speranze di vincere il gioco! — 14. ° 6.6
° ---.--- Magriel non rientra e — 15. • X.2
• Villa dà il doppio che Magriel non può accettare e quindi passa — 15. ° No




Il primo punto è quindi di Villa
Score: 1-0.



# Giochiamo a talpe e ladri

di Elvezio Petrozzi

*Possiamo anche tentare di indovinare chi sarà l'ala della Nazionale*

Nell'orto (figura 1) convivono cinque talpe che non si sopportano. La loro antipatia reciproca è tale che si sono costruite delle gallerie private che non si incrociano mai, pur essendo scavate tutte alla stessa profondità. Ciò non ha impedito a ciascuna di esse di mettere in collegamento le due uscite del loro regno sotterraneo.

Sapendo che le gallerie sono interamente comprese nel recinto e che le due linee interne indicano delle tubature sotterranee non attraversabili, sareste capaci di tracciare i percorsi delle gallerie che uniscono le coppie di uscite distinte dalle coppie di lettere uguali?

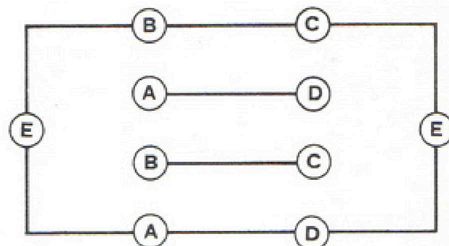



*Figura 1*

**Una difficile spartizione**

Due ladri, dopo un colpo in un'orologeria, rivendono gli oggetti rubati ricavandone per ognuno un numero di migliaia di lire pari al numero degli oggetti rubati. Il prezzo viene loro pagato in biglietti da diecimila, salvo la rimanenza inferiore a 10.000, pagata in biglietti da mille. Nella spartizione del ricavato i due, dal mucchio dei soldi disposti sul tavolo, prendono a turno una banconota fino a esaurimento.

Alla fine uno dei due esclama: "Avendo iniziato tu, hai raccolto una banconota in più ed hai diecimila lire più di me!".

"È vero!" dice l'altro. "Eccoti tutte le mie banconote da 1.000". "Non bastano!" ribatte il primo.

Quanti soldi deve ancora ricevere il primo ladro perché entrambi abbiano 'guadagnato' la stessa cifra?

**Chi è l'ala della Nazionale?**

L'enigmista inglese Henry Ernest Dudeney amava inventare dei problemi di logica deduttiva che richiedevano, dopo una serie di premesse, una

risposta per la quale esse venivano tutte utilizzate.

Vi proponiamo un problema di questo tipo; ecco le premesse:

1) nella Nazionale di calcio stanno giocando Mazzoli, Rovera e Altagrossi che ricoprono i ruoli di ala, mezz'ala e centravanti, ma essi non sono qui elencati nello stesso ordine dei ruoli che ricoprono;

2) tra il pubblico ci sono tre spettatori omonimi dei tre calciatori e che in seguito distingueremo mettendone in corsivo il cognome;

3) *Altagrossi* tifa per la Juventus;

4) la mezz'ala gioca nell'Inter;

5) *Rovera* è stonatissimo e non intona nessun coro di incitamento;

6) Mazzoli è grande amico del centravanti;

7) lo spettatore che ha lo stesso nome della mezz'ala tifa per il Napoli;

8) la mezz'ala gioca nella squadra per la quale tifa uno dei tre spettatori, famoso direttore d'orchestra.

Quale dei tre giocatori gioca all'ala?

**Due spie ingegnose**

Due agenti segreti hanno trovato un nuovo, ingegnoso metodo di comunicare tra loro di notte. Essi albergano in due diversi hotel ma ciascuno vede la finestra della stanza dell'altro.

I due hanno costruito una coppia identica di tavole con 6 fori simili a quella che mostra la figura 2. Entrambi dispongono di 3 luci rosse, 3 bianche e 3 blu che possono essere inserite nei fori. Ogni differente combinazione di colori e di posizioni significa una determinata frase.

Va tenuto conto che una lampada bianca infilata nel buco 1 non può essere distinta, al buio, da una lampada bianca infilata in qualsiasi altro buco, pur rimanendo diversa da una lampada di colore differente. Allo stesso modo due lampade rosse infilate in 2 e 3 non sono diverse da due lampade rosse infilate in 4 e 5.

Va chiarito anche che due lampade uguali infilate in 1 e 6 sono distinguibili dalle due stesse lampade infilate in 1 e 5.

Tenendo presenti le varie combinazioni di colori e conteggiando solo le disposizioni inconfondibili al buio, quante sono le frasi che le due spie possono, al massimo, codificare?

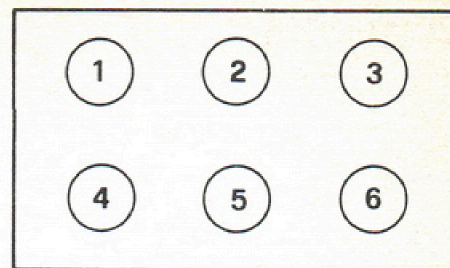


*Figura 2*

**Il noleggiatore sfortunato**

Un noleggiatore ha avuto la sfortuna di affittare tutte le sue biciclette a un gruppo di ragazzi senza riguardi. Infatti, al momento della restituzione, le biciclette presentano numerose ruote bucate.

Il noleggiatore se ne lamenta con un amico: "2 biciclette hanno la ruota anteriore ancora gonfia, 3 hanno quella posteriore ancora gonfia, 4 hanno quella posteriore bucata e 5 hanno quella anteriore bucata!".

Sapreste dire quante sono le biciclette del noleggiatore tenendo presente che tale numero è quello minimo per soddisfare la sua disastrosa descrizione?

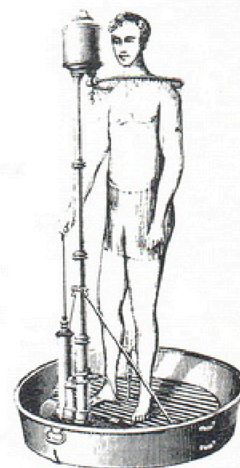
---

*Enigmistica classica*

# La pioggia nel cestino

*La prima crittografia mnemonica dantesca, inventata da un ufficiale dell'Esercito Italiano, il tenente Luigi Piglione, fece una fine ingloriosa: fu cestinata perchè ritenuta troppo complicata per i cervelli degli enigmisti ottocenteschi*

**di Francesco Comerci**



Correva l'ultimo decennio del secolo XIX (anno 1894, o forse il 1895?); sembrava che stesse per cominciare un giorno come tanti altri nella sede fiorentina di "Diana d'Alteno" (rivista di enigmistica classica edita dal 1891 al 1943), quando Bajardo (Demetrio Tolosani), che era il Direttore - Redattore - Despota della rivista, iniziò a fare lo spoglio della corrispondenza.

Pochi istanti dopo, il palazzo, la via e forse anche il rione risuonavano per i tremendi urli dell'irascibile Bajardo. Era accaduto che una busta apparentemente innocua conteneva un gioco di tipo mai visto prima: nientepopodimenoché una... "crittografia mnemonica dantesca"!!

La crittografia era la seguente:

PIOGGIA

ed aveva come soluzione il verso:

"L'acqua che vedi non surge di vena" (Dante-Purg. XXVIII-121).

A proporre questo "pugno nell'occhio" era il tenente Luigi Piglione (Ginecocratumeno) il quale, secondo Bajardo, avrebbe meritato la condanna alla... fucilazione!!

Questo gioco era sembrato un "affronto" alle meningi dei lettori - spiegatori del tempo; eppure erano stati pubblicati, sulle diverse riviste enigmistiche e di cultura varia, dei "rebus" danteschi, ariosteschi, tassiani, gnomici, che, quanto a ragionamenti arzigogolati, a letterine di varia foggia mescolate a pentagrammi e note musicali, o a lettere ed omini dalla stravagante conformazione, potevano apparire, ed oggi lo sembrano più che mai, veramente come un attentato alle facoltà razional-mentali dei lettori. Tra l'altro, si deve ricordare che i giochi venivano proposti senza l'aiuto di alcun diagramma che potesse orientare il solutore.

Il cestino dei rifiuti accoglieva la proposta del tenente Piglione; idea che più tardi doveva dare scaturigine, "come acqua che surge di vena", alla moderna concezione della "crittografia mnemonica"; ma occorreva del tempo per la maturazione.

Trascorsero quattro-cinque anni prima che il burbero Bajardo decidesse di pubblicare, sia pure riottosamente, le prime crittografie mnemoniche dantesche, battezzando così l'avvenimento.

Finalmente, sul fascicolo del luglio 1898 di Diana d'Alteno furono presentate le seguenti due "dantesche" firmate da Ugo di Angieri (Guido Garinei):

CACCIATORE

"Chi dietro all'uccellin sua vita perde (Purg. XXIII. 3)

OCEANO

"Non è pileggio da piccola barca" (Par. XXIII . 67)

che il redattore ritenne opportuno 'caudare' con la nota:

"Parecchi anni fa, l'egregio tenente Luigi Piglione ci mandò una di queste Crittografie creata sulla parola "PIOGGIA" della quale egli dava come soluzione il verso di Dante: "L'acqua che

vedi non surge di vena". Allora l'esempio ci parve un attentato alla pazienza degli spiegatori. Oggi che gli spiegatori sembrano non curar più ostacoli di sorta, tentiamo nuovamente la prova".

In seguito, per diverso tempo, furono pubblicate 2-3 dantesche saltuariamente sui fascicoli mensili della Diana. Le cose continuarono per una trentina d'anni piuttosto stancamente e senza sviluppi, con giochi che sfruttavano sinonimìe o perifrasi impostati quasi sempre sui versi di Dante.

Le novità, come vedremo in altra puntata, si ebbero verso la fine degli anni '20. Per quanto riguarda le "dantesche" si ebbe un certo risveglio negli anni '30 e una rinnovata attenzione negli anni '50, specie per merito della rivista "Penombra" (edita dal 1920 ed ancora oggi in rigogliosa attività); ma si trattò spesso di iniziative personali o di pochi crittografi, con giochi inseriti in concorsi speciali, più che di interessamente di tutti i crittografi.

Nel 1970 e nel 1974 ci pensò Il Troviero (Mario Musetti) a stilare una serie di crittografie mnemoniche dantesche agili, costruite su espressioni moderne, pubblicate su riviste non enigmistiche.

Ecco qualche esempio, con l'augurio di un tranquillo godimento interiore accompagnato da, speriamo, piacevoli reminiscenze liceali.

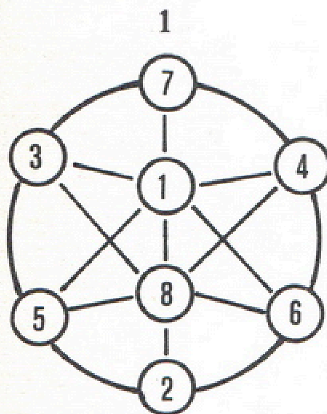
**CRITTOGRAFIE MNEMONICHE DANTESCHE**
**Verso della Divina Commedia (Canto - Autore)**

ACCORDI — Vero è che più e meno eran contratti (Pu. X. 136 - Il Troviero)
GIARDINI VATICANI — Là dov'ha il vicario di Cristo le piante (Pu. XXI. 54 - Ibleto)
IRIDE — Io era tra color che son sospesi (In. II. 52 - Il Troviero)
MANCIA AL BARBIERE — È perché tu più volentier mi rade (In. XXXIII. 127 - Il Troviero)
IL MEDICO — Cercando va la cura dei mortali (Pu. XXVII. 116 - Petronio)
LA CALVIZIE GIOVANILE — Alte terrà lungo tempo le fronti (In. VI. 70 - Medameo)
APPLAUSO — Che s'acquistò con l'una e l'altra palma (Pa. IX. 123 - Bardolfo)
INGRANAGGIO — In sé medesmo si volvea coi denti (In. VIII. 63 - Damone)
APPENA ESTRATTO IL DENTE — Colui che perde si riman dolente (Pu. VI. 2 - F. Comerci)
ASTUCCIO DEL MIO RASOIO — Tu se' solo colui da cui io tolsi lo bello stile che m'ha fatto onore (In. I. 86/87 - Gigi)
TALPE — E la lor cieca vita è tanto bassa (In. III. 47 - Il Troviero)
MISSILE — Per la sua forma ch'è nata per salire (Pu. XVIII. 29 - Boy)
ORTOPEDICO — Che drizza voi che il mondo fece torti (Pu. XXIII. 126 - L'Alabardiere)
SE FACESSE IL SARTO — Producerebbe sì li suoi effetti (Pa. VII. 107 - Medameo)
VENTILATORE — Girando, si rinfresca nostra pena (Pu. XXIII. 71 - Il Troviero)
BLOCCO DELLE PIGIONI — Fitto è ancora sì come prim'era (In. XXXIV. 120 - Fra Rubizzo)
COSMOPOLI — Tutti convengon qui d'ogni paese (In. III. 123 - Il Saladino)
DENTISTA — A lui la bocca tua, sì che discerna (Pu. XXXI. 137 - Turandot)
? — A questo punto voglio che tu pense (Pa. IV. 106 - Cino da Pistoia)
CACCIAVITE — Questo m'invita, questo m'assicura (Pa. IV. 133 - Il Troviero)
DIAPASON — Quel che la dà, perché da lui si chiami (Pu. VII. 123 - A. Vitali)
AVRAI LA MIA EREDITÀ — Con lei ti lascerò al mio partire (In. I. 123 - Medameo)
IL CRITTOGRAFO — Questi può dar di quel che qui si brama (In. XXXI. 125 - De a)
ECONOMO — Che seppe far le temperate spese (In. XXIX. 126 - Ugo di Angieri)

# Soluzioni

## Quiz matematici

**1**




**2**

- Il giocatore che ha avuto il primo servizio ha battuto in 5 giochi mentre il suo avversario ne ha serviti 4.

Ammettiamo che il primo a servire abbia vinto x game sul suo servizio ed y game sul servizio avversario: il totale dei servizi complessivamente persi dai due giocatori è quindi uguale a $5 - x + y$.

Sappiamo che il valore di questa espressione è 5 perchè tale è il totale dei servizi strappati dai due giocatori; ne consegue che il giocatore che ha iniziato a battere ha vinto 2x giochi. Visto che Borg è l'unico ad aver vinto un numero pari di giochi è lui che ha servito per primo.

**3**

- Il collezionista può soddisfare le condizioni di pagamento staccando solo il quarto e l'undicesimo francobollo; ottiene così spezzoni della striscia di 3, 6 e 12 francobolli che, combinati con i due 'sciolti', gli consentono di ottenere qualsiasi numero compreso tra 1 e 23.

**4**

- Le quattro moltiplicazioni presentano i seguenti valori:

| a | b | c | d |
|---|---|---|---|
| 927 | 402 | 715 | 297 |
| 63 | 39 | 46 | 54 |
| 58401 | 15678 | 32890 | 16038 |

**5**

- Escludendo naturalmente le monete 'negative' che non esistevano nemmeno nelle fiabe di quei tempi, il principe deve partire con almeno 7 monete d'oro.

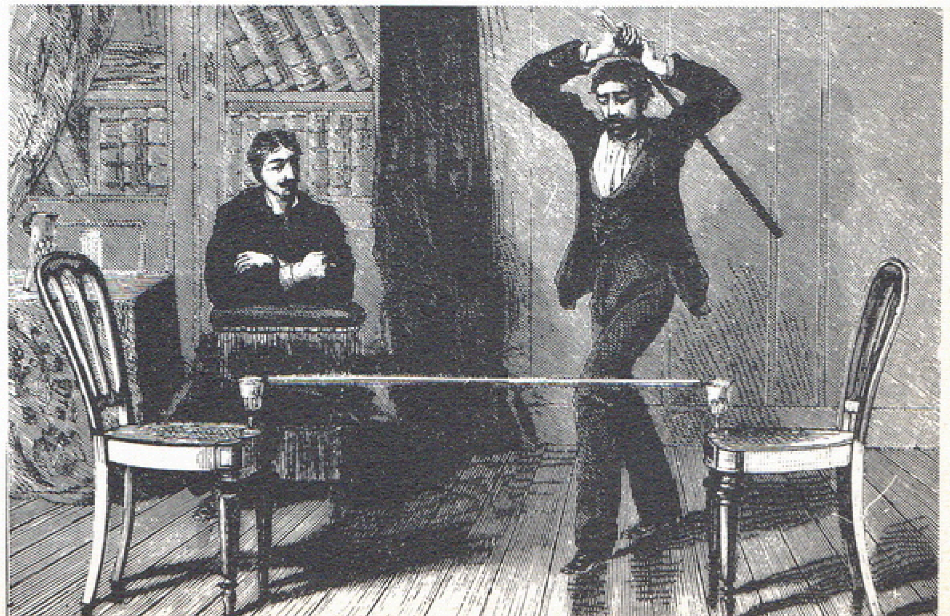
## Computer

Soluzioni di marzo:

ROMA;
MORA;
RAMO;
ORMA;
AMOR.

Soluzioni di aprile:

PRIAMO;
DALILA;
ULISSE;
VENERE;
ERCOLE;
PARIDE.



# GIOCO & LETTERATURA

**Da "Il maestro di Go" di Yasunari Kawabata pubblichiamo la cronaca dell'ultima partita di Shusai Honimbo, Maestro, contro Otakè. Lo scontro durò per quasi sei mesi, con una lunga interruzione dovuta a grave malattia del Maestro, che morì poco dopo.**

Shusai, Mestro di Go, ventunesimo nella successione degli Honinbo, morì ad Atami, nella Locanda Urokoya, nella mattinata del 18 gennaio 1940. Aveva sessantasette anni secondo il conteggio orientale. [...]

Giunsi a conoscerlo bene quando il *Nichinichi Shimbun* di Tokyo (oggi il *Mainichi Shimbun*) mi chiese di scrivere il reportage del suo ultimo campionato. Pur considerando che la partita era finanziata da un giornale le cerimonie furono elaborate, senza pari negli anni seguenti. La partita ebbe inizio a Tokyo il 26 giugno 1938, al Ristorante Koykan nel Parco Shiba, e terminò il 4 dicembre ad Ito, alla Locanda Dankoen. Un'unica partita durò quasi la metà di un anno. Ci furono quattordici sedute. Il mio servizio uscì in sessantaquattro puntate. È anche vero che ci fu una pausa di tre mesi, da metà agosto a metà novembre, dovuta alla grave malattia del Maestro. Fu una malattia critica che molto contribuì ad aumentare il pathos. Si può dire che fu la partita a uccidere il Maestro. Non si riprese mai del tutto e in poco più di un anno morì. [...]

**Dubito** che esistesse un precedente per le cerimonie che inaugurarono l'ultima partita del Maestro. Il Nero fece un'unica mossa e il Bianco un'unica mossa, seguite da un banchetto [...] Seduti davanti all'alcova nel salotto al pianterreno c'erano Shusai Honinbo, Maestro di Go, e il suo sfidante Otaké del settimo dan. Tra i presenti c'erano in tutto quattro maestri: alla sinistra di Shusai, Sekiné, tredicesimo nell'ordine dei Grandi Maestri dello Shogi, oltre a Kimura, Maestro di Shogi, e Takagi, Maestro di Renju, tutti convocati dal giornale sponsorizzante per l'inizio dell'ultima partita del Maestro. Io stesso, quale inviato speciale del giornale, stavo accanto a Takagi. Alla destra di Otaké, il redattore capo e i direttori del giornale, il segretario e i direttori della Nihon Ki-in, tre venerabili campioni di Go del settimo dan, Onoda sesto dan e uno dei giudici, e vari discepoli del Maestro. [...]

**All'inizio** della [seconda] seduta Otaké aveva profferto il saluto formale, dopo di che aveva detto: "Spero che non le dispiaccia, Maestro, se debbo alzarmi di tanto in tanto".

"Anch'io ho la stessa difficoltà", disse il Maestro. "Mi debbo alzare due o tre volte ogni notte".

Strano che, malgrado questa apparente intesa, il Maestro sembrasse non captare minimamente la tensione nervosa di Otaké. [...]

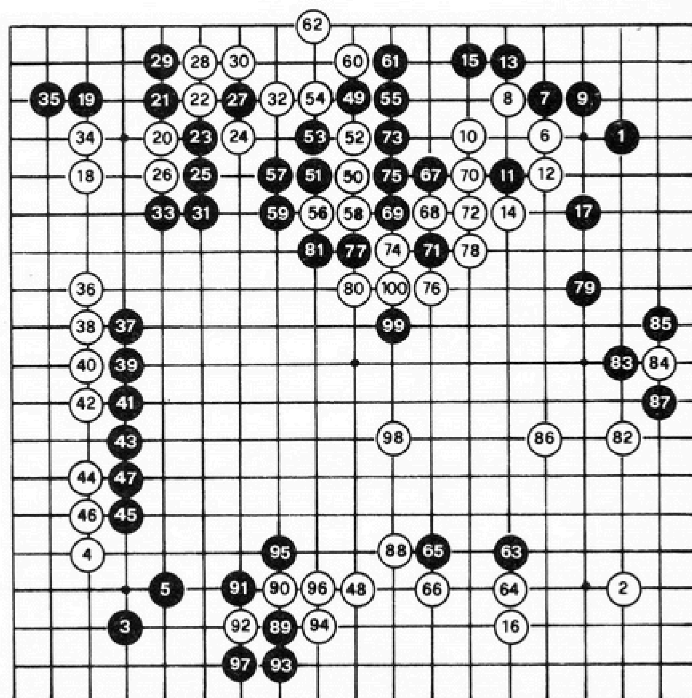
Dopo sei minuti di riflessione [Otaké] giocò Nero 3 e subito disse "Chiedo scusa", e si alzò. Si alzò di nuovo dopo aver giocato Nero 5. [...]

Forse la dignità con cui il vero professionista affronta il Go-ban viene con la mezza età; forse i giovani non sanno che farsene. Ad ogni modo i giocatori giovani si lasciano andare a ogni sorta di stranezze. Per me il caso più curioso fu quello di un giovane quarto dan il quale, durante il grande torneo, apriva sulle ginocchie una rivista letteraria e leggeva un racconto mentre aspettava la mossa dell'avversario. A mossa fatta alzava lo sguardo, meditava la propria mossa e, dopo aver giocato, tornava con disinvoltura alla rivista. Pareva quasi che deridesse l'avversario, e non ci sarebbe stato nulla di sorprendente se questi si fosse offeso. Un giorno sentii che il giovane era impazzito poco dopo. Forse, dato lo stato precario dei suoi nervi, egli non reggeva a quei periodi di riflessione. [...]

Il 5 di Otaké richiese venti minuti, e il Maestro prese quarantun minuti per Bianco 6, il primo notevole periodo di riflessione della partita. Poiché era stato stabilito che il giocatore che doveva muovere alle quattro del pomeriggio avrebbe sigillato la propria mossa, la mossa sigillata sarebbe toccata al Maestro a meno che non avesse giocato entro due minuti. Il Nero 11 di Otaké era arrivato due minuti prima dell'ora. Il Maestro sigillò il suo Bianco 12 alle quattro e venti. Il cielo, limpido in mattinata, si era rannuvolato. Era in arrivo il temporale che avrebbe portato alluvioni sia nell'est sia nell'ovest del Giappone. [...]

**Per il Maestro** fu la prima esperienza di mossa sigillata. All'inizio della seconda seduta, la busta era stata portata dalla cassaforte del Koyokan, e il sigillo controllato dai due avversari, testimone il segretario della Nihon Ki-in. Il giocatore che aveva fatto la mossa sigillata aveva fatto vedere il diagramma all'avversario, e una pietra era stata posta al punto corrispondente sul Go-ban. Venne seguita la stessa procedura anche a Hakoné e ad Ito. La mossa sigillata fu in effetti un modo di nascondere all'avversario l'ultima mossa della seduta. [...]

**Nel mondo** dell'agonismo sembra che lo spettatore tenda a esaltare gli eroi al di là dei loro poteri reali... La grande figura de "l'invincibile Maestro" torreggiava sul Go-ban. Il Maestro aveva giocato il suo destino in numerose altre battaglie, e non ne aveva mai perso una. L'esito delle partite giocate prima che conquistasse il titolo può essere stato determinato dal caso e dalle correnti mutevoli. Una volta diventato Maestro, il mondo credeva che non potesse perdere, e dovette crederlo egli stesso. Qui stava la tragedia. Paragonato a Sekiné, Maestro di Shogi, il quale era più felice quando aveva perso, Shusai il Maestro aveva la vita dif-



**Le prime 100 mosse**

*Premio Nobel per la letteratura (1968), Yasunari Kawabata, nato a Osaka nel 1899, è assieme a Tanizaki e Oshima il maggior letterato giapponese del nostro secolo. La sua biografia è scandita da pochi, significativi eventi: la laurea all'Università Imperiale di Tokyo, la pubblicazione del primo racconto (1925), l'opera assidua di divulgazione della pittura occidentale. Come altri romanzieri giapponesi, Kawabata muore suicida (1972) senza lasciare alcun documento che spieghi i motivi del suo gesto.*

*Uno dei temi ricorrenti nell'opera di Kawabata è quello, per lui tragico, della contaminazione e infine della distruzione della tradizione e dei suoi valori da parte del "nuovo". In questo filone tematico si inquadra anche* Il maestro di Go *(opera tuttora inedita in Italia, di cui pubblicammo un capitolo sul numero di dicembre del 1980), "cronaca romanzata" di una partita realmente giocata nel 1938 e che Kawabata seguì come reporter per conto di due importanti quotidiani.*

*Nella partita — scontro epico ed esistenziale, oltre che ludico — il vecchio Grande Maestro Shusai perde la sua ultima battaglia, sconfitto dal giovane Otaké (nella realtà, Kitani Minoru, uno dei più grandi giocatori di Go di questo secolo) che rappresenta le nuove, "moderne" leve.*

*Reportage accurato della partita,* Il maestro di Go *non si limita al mero commento delle mosse, ma ricostruisce l'atmosfera quasi sacrale che avvolge la sfida — e, in genere, il gioco del Go —. Su questo numero di Pergioco — e nel prossimo —, offriamo ai lettori una scelta dei brani più significativi del libro.*

ficile. Ci insegnano che nel Go il Nero ha sette probabilità su dieci di vincere, sicché sarebbe stato naturale che il Maestro, come Bianco, perdesse contro Otaké. Ma tali finezze sfuggono all'amatore.

Probabilmente il Maestro era stato attratto non solo dal potere di un grosso giornale e dall'entità del cachet, ma anche in grandissima parte da un vero riguardo per la propria arte. Era fuori dubbio che egli ardeva dal desiderio di battaglia. Probabilmente non si sarebbe cimentato in questa partita se gli fosse passato per la mente di poter perdere, e fu come se la sua vita finisse quando la corona dell'invincibilità gli cadde dalla testa. [...]

**Il primo** segno da parte della moglie del Maestro che lei era preoccupata per la sua salute, lo diede il 21 luglio, il giorno della terza seduta a Hakoné.

"Ha dei dolori qui" disse lei, portandosi una mano al petto. Pare che egli avesse avvertito il disturbo già in primavera. [...]

**"Per tutto** il pranzo ha guardato nel vuoto" disse la moglie. "Deve essersi trovato in un punto difficile". Fu il 26 luglio, il giorno della quarta seduta a Hakoné. "Gliel'ho detto che così non poteva andare. Se avesse continuato a mangiare come senza rendersene conto, alla fine il suo stomaco si sarebbe ribellato". [...]

Evidentemente il Maestro non si era aspettato l'attacco violento del Nero 69. Meditò la risposta per un'ora e quarantasei minuti. Fu la sua mossa più lenta dall'inizio della partita.

Ma probabilmente Otaké aveva passato tutti i giorni dell'intervallo a progettare Nero 69. All'inizio della seduta, egli rilesse la situazione per venti minuti, come se stesse reprimendo un impulso alla fretta. Sembrava trasudare forza, ondeggiò violentemente, spinse un ginocchio verso il Go-ban. Lesto, giocò Nero 67 e Nero 69. Poi fece una risata acuta. [...]

Nero 69 fu come il baleno di un pugnale. Il Maestro cadde in pensiero, silenzioso, e giunse l'ora della pausa di mezzogiorno. [...]

Ma il Maestro giocò Bianco 70 appena tornato dopo pranzo. Fu fin troppo chiaro che aveva utilizzato la pausa, non messa in conto al tempo concessogli; ma il Maestro non aveva la furbizia di nascondere la sua colpa fingendo di riflettere sulla prima sua mossa pomeridiana. L'aveva pagata fissando il vuoto per tutta l'ora del pranzo. [...]

**Ogni** mossa era difficile. Era abbastanza chiaro quali territori fossero stati circoscritti dal Bianco, e quali dal Nero, e stava arrivando il momento in cui sarebbe stato possibile calcolare il punteggio finale. Bisognava procedere subito al confronto finale? Invadere il territorio nemico? Sfidare a un combattimento ravvicinato da qualche parte sul Go-ban? Era giunta l'ora di tirare le somme e di prospettare le fasi future. [...]

Il volto e il collo del Maestro, che non si sarebbero potuti immaginare più magri, parevano smagrire ogni giorno di più. Eppure egli sembrava godere di una salute migliore che in quel caldissimo 16 luglio, ed era di ottimo umore. Possibile che con il decadimento della carne le ossa sottostanti si rinforzino?

Nessuno di noi prevedeva il suo semicollasso solo cinque giorni dopo.

Ma egli balzò in piedi di scatto, come se non ce la facesse a resistere oltre, quando Otaké ebbe giocato Nero 83. Tutta la sua stanchezza venne a galla in quell'attimo. Era mezzogiorno e ventisette minuti, chiaramente l'ora dell'intervallo di mezzogiorno; mai prima, però, il Maestro aveva lasciato il Go-ban come se lo respingesse con un calcio. [...]

**"Avevo** tanto pregato che questo non succedesse," mi disse la moglie del Maestro la mattina del 5 agosto. "Sono stata di poca fede, pare." [...]

La lunga, strenua partita aveva aggravato il mal di cuore di cui egli soffriva ormai da tanto tempo, e a quanto pareva il dolore al petto si era intensificato da qualche giorno. Di ciò egli non aveva mai fatto parola. [...]

**Su consultazione** con gli interessati del giornale e della Nihon Ki-in, fu deciso che il dottor Kawashima di Tokyo e il dottor Okajima di Miyanoshita avrebbero esaudito il desiderio del Maestro, consentendo il proseguimento della partita. A condizione che, per alleggerire la fatica del Maestro, le sedute di cinque ore ogni cinque giorni venissero sostituite da sedute di metà lunghezza ogni terzo o quarto giorno. Il Maestro si sarebbe fatto visitare prima e dopo ogni seduta.

Fu senz'altro un ultimo ricorso, questa idea di terminare la partita in meno giorni per lasciare il Maestro alla convalescenza. [...]

A quest'ora tarda, si sarebbero cambiate le regole! Per Otaké fu una faccenda di grave importanza. Se il Maestro non era in grado di rispettare il contratto originale, la cosa più onorevole sarebbe stato dare forfait.

Otaké non poteva dire precisamente questo, ma protestò. "Non riesco a riposarmi abbastanza in tre giorni, e non riesco a prendere il ritmo del gioco in sole due ore e mezza."

Poi si lasciò convincere, ma la competizione con un vecchio malato lo metteva in una posizione difficile. "Non voglio che si dica che io ho costretto un malato a giocare. Io stesso preferirei non giocare, e lui insiste; ma non mi aspetto che la gente la veda così. È sicurissimo che la prenderanno al contrario. Se portiamo avanti la partita e il suo mal di cuore peggiora, tutti daranno la colpa a me. Davvero un bell'affare! Mi si ricorderà come uno che ha lasciato una macchia sulla storia del gioco. E poi non dovremmo, per semplice umanità, lasciargli tutto il tempo necessario alla convalescenza e fare la nostra partita in seguito?"

La notte precedente la seduta successiva, quella del 10 agosto, si fece un tentativo di vincere le resistenze di Otaké. [...]

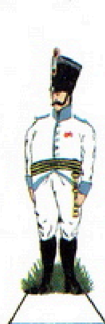
A tarda notte la signora Otaké arrivò con il suo bambino da Hiratsuka. Piangeva mentre discuteva con il marito. La sua voce fu calda e dolce, e senza traccia di scompostezza, anche mentre piangeva... la sua preghiera lacrimosa fu del tutto sincera. Assistetti ammirato.

Otaké si lasciò persuadere dalle parole di sua moglie. Ci teneva molto alla famiglia.

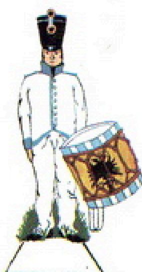
Acconsentì a giocare, ma passò la notte in bianco. Continuava a preoccuparsi. Alle cinque o alle sei del mattino, misurava i corridoi a lunghi passi. [...] *(continua)*

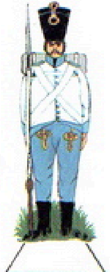
**(Traduzione di Katherine Silberblatt)**

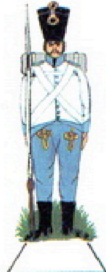
# AUSTRIA 1810

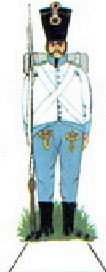

Fanteria di linea
Ufficiale

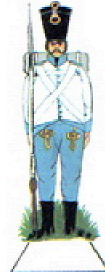

Fanteria di linea
Portabandiera

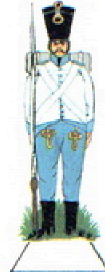

Fanteria di linea
Tamburo

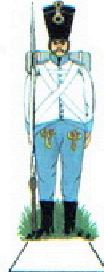

Fanteria di linea
Moschettiere

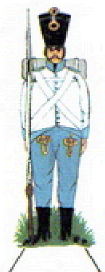

Fanteria di linea
Moschettiere

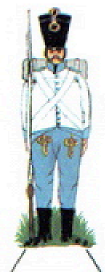

Fanteria di linea
Moschettiere

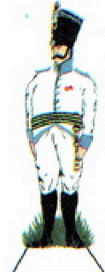

Fanteria di linea
Moschettiere

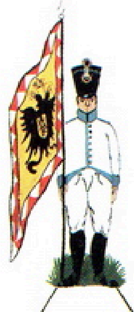

Fanteria di linea
Moschettiere


Fanteria di linea
Moschettiere

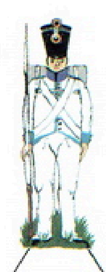

Fanteria di linea
Moschettiere

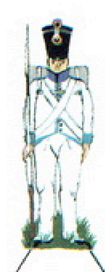

Fanteria di linea
Moschettiere

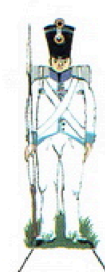

Fanteria di linea
Ufficiale

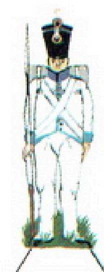

Fanteria di linea
Portabandiera

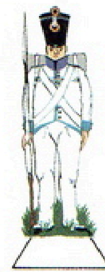

Fanteria di linea
Tamburo

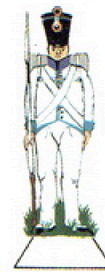

Fanteria di linea
Moschettiere

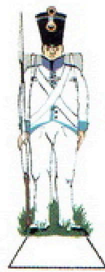

Fanteria di linea
Moschettiere

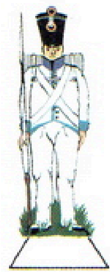

Fanteria di linea
Moschettiere

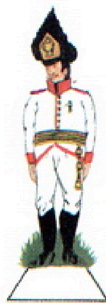

Fanteria di linea
Moschettiere


Fanteria di linea
Moschettiere

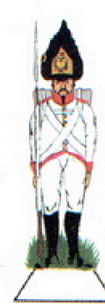

Fanteria di linea
Moschettiere

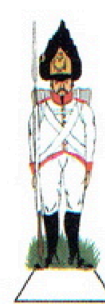

Fanteria di linea
Moschettiere

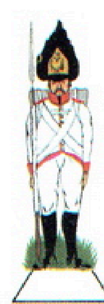

Fanteria di linea
Moschettiere

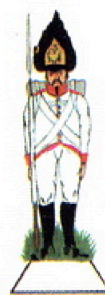

Granatieri
Ufficiale

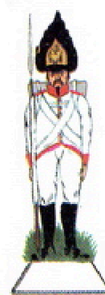

Granatieri
Tamburo

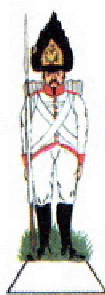

Granatieri
Soldato

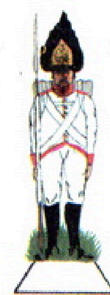

Granatieri
Soldato

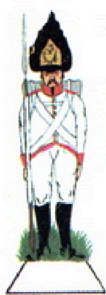

Granatieri
Soldato


Granatieri
Soldato

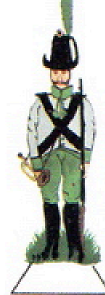

Granatieri
Soldato


Granatieri
Soldato

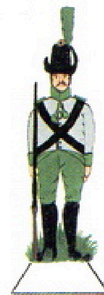

Granatieri
Soldato

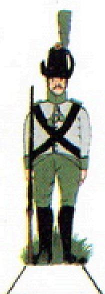

Granatieri
Soldato

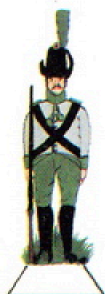

Cacciatori
Ufficiale

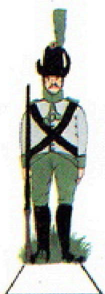

Cacciatori
Cornetta

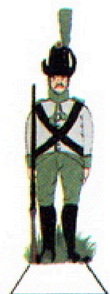

Cacciatori
Soldato

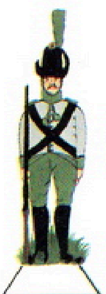

Cacciatori
Soldato

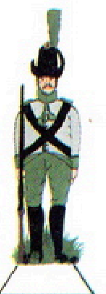

Cacciatori
Soldato


Cacciatori
Soldato


Cacciatori
Soldato


Cacciatori
Soldato

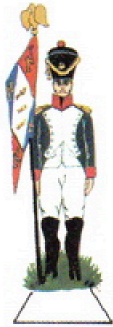

Cacciatori
Soldato


Cacciatori
Soldato

disegni di Bruno Mugnai

# FRANCIA 1810


Fanteria di linea
Ufficiale


Fanteria di linea
Portabandiera


Fanteria di linea
Tamburo


Fanteria di linea
Volteggiatore


Fanteria di linea
Granatiere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Ufficiale


Fanteria di linea
Portabandiera


Fanteria di linea
Tamburo


Fanteria di linea
Volteggiatore


Fanteria di linea
Granatiere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere


Fanteria di linea
Fuciliere

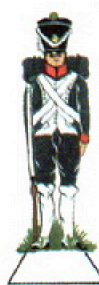

Fanteria di linea
Fuciliere

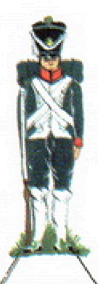

Fanteria leggera
Ufficiale


Fanteria leggera
Portabandiera


Fanteria leggera
Volteggiatore


Fanteria leggera
Carabiniere


Fanteria leggera
Cacciatore


Fanteria leggera
Cacciatore


Fanteria leggera
Cacciatore


Fanteria leggera
Cacciatore


Fanteria leggera
Cacciatore


Fanteria leggera
Cacciatore

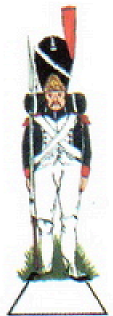

Granatieri Guardia
Ufficiale


Granatieri Guardia
Tamburo


Granatieri Guardia
Portabandiera


Granatieri Guardia
Granatiere


Granatieri Guardia
Granatiere


Granatieri Guardia
Granatiere


Granatieri Guardia
Granatiere


Granatieri Guardia
Granatiere


Granatieri Guardia
Granatiere

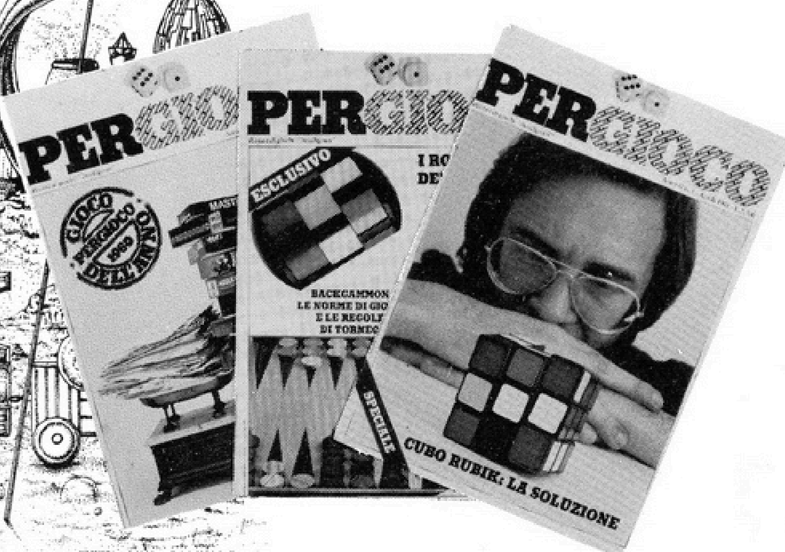

Granatieri Guardia
Granatiere


Granatieri Guardia
Granatiere

# Questo abbonamento ve lo raccomandiamo!!!



Le Poste non funzionano come dovrebbero. Lo sanno tutti, anche gli abbonati che spesso, nell'anno trascorso, non hanno ricevuto Pergioco con la puntualità che loro e noi avremmo voluto. E allora? E allora, accanto all'abbonamento ordinario che, con una sfida al carovita manteniamo allo stesso prezzo di dodici mesi fa, proponiamo una soluzione estremamente più rapida: l'abbonamento "raccomandato". Adatto soprattutto ai lettori che intendono partecipare alle gare ed ai tornei (ma anche a tutti coloro che vogliono riceverci nella forma più rapida) questo tipo di abbonamento offre, con un minimo aggravio di spesa, anche la assoluta certezza di ricezione. Sia gli abbonati ordinari che quelli "raccomandati" continueranno ad entrare a far parte di diritto del Pergioco Club, usufruendo di tutti i vantaggi offerti dalla tessera di Socio.




DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. ....... ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

☐ ORDINARIO L. 25.000 ............ COGNOME NOME ............ INDIRIZZO ............ CAP ............ PROVINCIA

☐ RACCOMANDATO L. 28.500 ............ COGNOME NOME ............ INDIRIZO ............ CAP ............ PROVINCIA

☐ DONO RACCOMANDATO / ORDINARIO L. ............ COGNOME NOME ............ INDIRIZZO ............ CAP ............ PROVINCIA

DECORRENZA DAL MESE DI .................................... TOTALE LIRE ..................................

SOTTOSCRITTO DA ......................... FIRMA .................................. TEL. ....................

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA VISCONTI D'ARAGONA 15 - 20133 MILANO

pisolino (nonni & bambini)

# LA DOMENICA DEL CORRIERE e l'angolo proibito

**di Giovanni Gandini**

Dormire ai primi di maggio sotto le rose in giardino fa pensare al wargame. A una scatola magica anonima e neutrale con cui ognuno può farsi la sua battaglia delle Falkland (e non Malvine perchè Malvina era una mia nonna e sa ancora di frittelle e di favole).

Se impostiamo la battaglia prima dei generali e governanti i termini si capovolgono, noi facciamo la guerra e loro poi giocano cercando di ripetere e simulare le nostre mosse. Mentre scrivo la portaerei Invincibile con a bordo il giovane principe Andrea è in P/6 e tutti ci auguriamo che nessuno la sposti, anche perchè negli Anni Trenta era proibito dalla Domenica del Corriere. Proprio sul numero 3 dell'anno XXXIV (17 gennaio 1932, in copertina Ghandi arrestato a Bombay e sul retro "ecatombe di pecore sullo stradale che unisce Bra ad Alba") appare per la prima volta "Il gioco di moda: la battaglia navale", così come l'abbiamo giocata a quadretti sui banchi di scuola e al mare quando pioveva.

"Una battaglia navale fra giapponesi e cinesi? O fra le navi contrabbandiere di liquori e la flotta degli Stati Uniti? No, è il gioco ormai in voga che appassiona migliaia di persone e che viene giocato in treno, in piroscafo, in automobile, al caffè, a teatro...".

Pensate com'è vecchia la battaglia navale! Nasce quando non era ancora finita la crisi di Wall Street e c'era ancora il proibizionismo. Una pagina intera della Domenica del Corriere da far tremare l'anonimo autore di "Cento battaglie navali" (Milano Libri Edizioni, 1971), piena di specchietti e di avvertenze. E il successo è in verità tale che di domenica in domenica, prima ancora della morte di Heihachiro Togo, l'eroe di Tsushima, gli scontri fra azzurri e rossi non hanno tregua. "La battaglia navale: continuate questa partita", "La battaglia navale con l'impiego dei siluri", "Come può vincere la squadra più colpita", "Entrano in gioco gli idrovolanti", mentre il quadrato originario da nove quadretti (lettera 'i' si dilata fino a ventuno (lettera 'z').

Come i vecchi puzzle di felice memoria la battaglia navale è suscettibile di infinite variazioni. Enunciate le regole fondamentali gli appassionati si sbizzarriranno nell'escogitare forme e tipi sempre nuovi". Sul numero dodici del 20 marzo 1932 segue "La battaglia terrestre" e subito dopo "La battaglia aerea" (le forze avversarie ben presto si avvistano e, riboccanti di bellico furore, si mitragliano reciprocamente...).

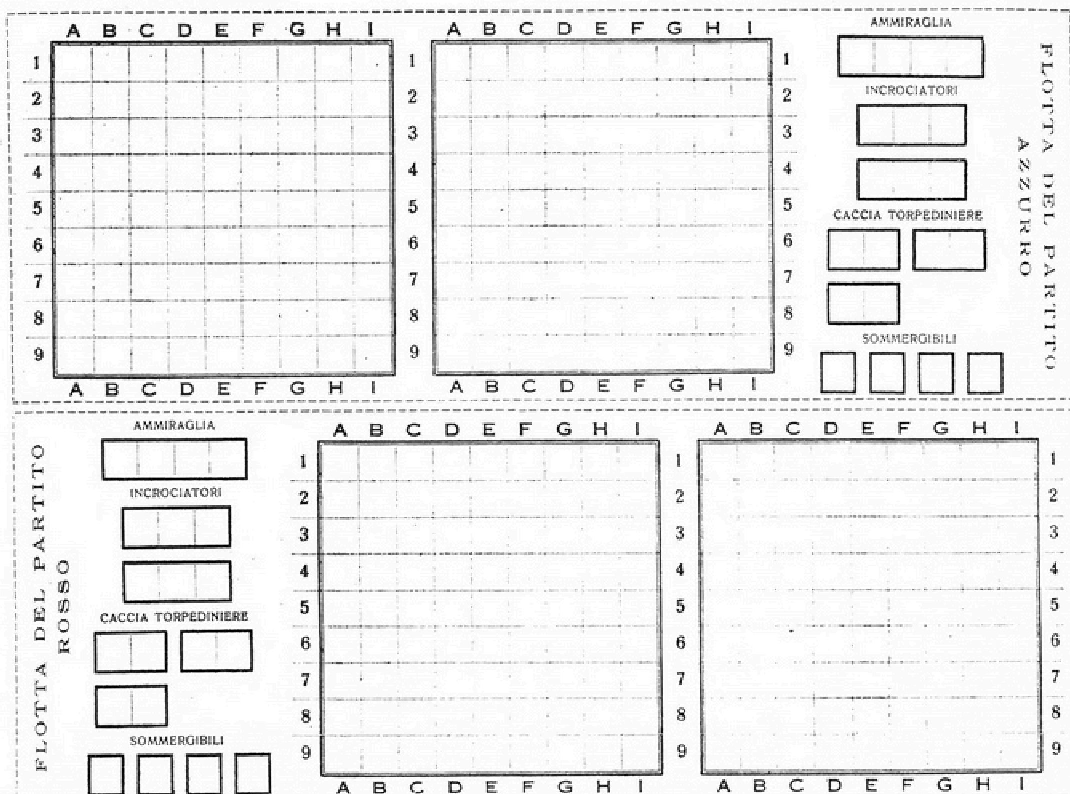
Dalla battaglia navale al "Blocco della città" il passo è breve e gli schemi quadrettati si spezzano, i fogli sussidiari aumentano, intanto nella porta in basso della pagina azzurrina siamo passati da "Una dopo l'altra" al nuovo titolo storico "Le cartoline del pubblico". Ecco poi una battaglia in versione "Corrida" dove, nientepopòdiméno, un toro di diciotto quadretti può "essere appoggiato ai limiti dell'arena con la coda e con un fianco ma non con le corna" (regole dettagliate a chi ne farà richiesta).

Ma Binda, Guerra, Pesenti incalzano, si moltiplicano "gli scherzi della natura"; realtà romanzesche e angoli per la massaia si alternano sempre più di frequente ad archi trionfali e a novelle celebri, la scoperta della civiltà della trebbiatrice è alle porte, i contadini degli agri romani non rispondono in masse alle cineserie dei quadretti. Molti paginoni di Beltrame (Tre piccoli in un rogo, L'inverno costretto ad andarsene, Un polipo gigantesco presso Siena, Toro infuriato si inginocchia davanti all'altare) e infine le ultime faticate varianti della battaglia navale come "La corsa dei sei giorni" e addirittura, in omaggio a Binda, "il giro d'Italia, un altro curioso gioco".

Ahimè, cara Domenica del Corriere, quanti italiani melensi hai contribuito a fabbricare negli Anni Trenta, prima ancora della Mostra! Rimane, dopo tre guerre, un'unica certezza: non ci si può attaccare agli angoli.

ANNO XXXIV — N. 3 · LA DOMENICA DEL CORRIERE · 7

## Il gioco di moda: La battaglia navale



# SETTE ESAGONI A SPASSO PER KENSINGTON GARDENS

*Con il nome del parco londinese è stato battezzato un gioco che sta facendo furore in Gran Bretagna: nasce dal fortunato incontro di due eccentrici con una mattonella policroma della Moschea Blu di Isfahan.*

**di Paolo Romano**




Uno è gallese e sembra Tom Jones (quello di Delilah, non quello di Defoe) con qualche chilo di troppo, l'altro assomiglia a un cherubino con la barba bionda, se si sorvola sul fatto che è alto quasi due metri. Sono Brian Taylor e Peter Forbes, gli inventori di Kensington, un gioco di posizione che, uscito nel 1981 in Gran Bretagna e negli Stati Uniti, ha venduto in quattro mesi 355 mila copie e viene già salutato come "il gioco che farà dimenticare scacchi e dama".

Anche se quest'ultima affermazione va presa con beneficio d'inventario — ogni tanto scappa fuori un qualcosa che dovrebbe soppiantare gli scacchi ma i re, le regine e tutta la corte non ne vengono mai troppo scossi — il gioco presenta delle caratteristiche interessanti, prima fra tutte la sua genesi.

Secondo la classificazione di Giampaolo Dossena, Taylor e Forbes sono una via di mezzo tra gli inventori del primo tipo (*...colti, intelligenti, spiritosi, un po' bizzarri, un po' svagati...*) e quelli del secondo (*...con la faccia di quei tipi che, nelle barzellette, stanno seduti su una panca davanti alla porta dell'ufficio Brevetti...*); o, almeno, così sembra dalle loro biografie.

Brian Taylor è, come abbiamo detto, un celta di stirpe purissima; pittore, dichiara anche a chi non lo vuol sentire di essere inadatto a qualsiasi altro lavoro, forse con ragione visto che un suo dipinto è esposto alla Permanente del Museo di Arte Moderna di New York. Forbes, l'altro dioscuro, è molto più giovane (23 anni), ha un passato di studente di architettura che si è bruscamente interrotto quando il nostro ha lanciato una campagna di propaganda per convincere la propria Università a comprare e a far gareggiare un puledro per tirare su un po' di quattrini (ma forse è solo letteratura).

I due si conoscono su una panchina di Kensington Gardens, uno dei più bei parchi londinesi: meno conosciuto ma più tranquillo di Hyde Park e Green Park, è caro a tutti i cultori dei romanzi di Wodehouse che lo conoscono come una delle mete preferite di Lord Emsworth, il distratto Pari amante dei fiori e della natura.

Gli eccentrici sono dunque di casa a Kensington Gardens, e Forbes e Taylor ci stanno benissimo: seduti sulla loro panchina discutono, e litigano, praticamente su tutto. Un bel giorno si trovano d'accordo: i moderni giochi commerciali lasciano tutti a desiderare, da quando gli scacchi e la dama sono apparsi sulla scena europea provenienti dall'oriente non è più stato inventato niente di buono. Assolutista come tesi, direte voi: ma i nostri sono inglesi (pardon, britannici) e quindi un po' con la puzza sotto il naso.

Comunque, visto che il gioco che piace a loro non esiste, decidono di inventarlo. E qui viene loro in aiuto nientemento che Maometto. Il Corano proibisce ogni raffigurazione naturalistica di Allah, ed è per questo che le moschee sono piene di stupende decorazioni policrome geometriche.

Un libro d'arte sacra islamica viene scovato dai nostri due inventori su una bancarella di Portobello Road, il famoso mercatino londinese del bric-a-brac organizzato: e, nella riproduzione di una mattonella di una moschea di Isfahan, Taylor e Forbes trovano il tavoliere intorno al quale costruire il proprio gioco.

Se l'origine è orientale, Kensington (il nome è a imperituro ricordo del luogo in cui tutto cominciò) è, nella confezione, interamente occidentale.

Dovessimo ambientarlo, lo metteremmo vicino all'ultimo doppio album di Simon e Garfunkel, tornati finalmente insieme per un gigantesco concerto al Central Park (un altro parco!) di New York. Il gioco sembra un disco, con la sua copertina che si apre ad album e con il tavoliere che ne fuoriesce lateralmente: all'interno sono stampate le istruzioni in sette lingue (inglese, giapponese, francese, tedesco, italiano, spagnolo, arabo), mentre la faccia posteriore è interamente occupata da una fotografia dei due inventori che giocano seduti sugli scalini dell'Albert Memorial a Kensington Gardens. E per un lungo periodo di tempo parve che starsene seduti sugli scalini fosse l'unica cosa da fare: il gioco era stato inventato, ogni regola discussa e ridiscussa per quasi un anno, duecento esemplari fatti a mano avevano suscitato un certo interesse, ma il grande business non si decideva ad arrivare.

Se non fosse stato per il sussidio di disoccupazione, le cose si sarebbero messe male. Poi il colpo di fortuna: un amico li presenta a un amico, che è il facoltoso proprietario di un'agenzia di viaggi e si entusiasma per il nuovo gioco.

Insieme i tre fondano una società nuova di zecca apposta per lo sfruttamento commerciale di Kensington, e adesso sembra proprio che il gioco stia andando per la maggiore, almeno a giudicare dalle cifre di vendita riportate in apertura. Vediamo quindi come funziona questo gioco rivoluzionario.

Il tavoliere di Kensington è composto da sette esagoni (due blu-viola, due rossi e tre bianchi in outline) uniti fra di loro da una serie di linee verdi che vanno a comporre altre figure piane, per la precisione sei quadrati e

sei triangoli per ogni esagono. Si può giocare in due, in quattro e in sei, ed ogni partita si articola in due fasi.

Descriviamo il gioco a due, gli altri sono soltanto delle variazioni sul tema. Ciascun giocatore riceve quindici pedine, rosse uno e blu l'altro: nella prima fase ognuno, a turno, depone sul tavoliere una delle pedine in corrispondenza di un vertice qualsiasi di triangoli, quadrati od esagoni; è vietato nel modo più assoluto mettere pedine in altre parti del piano di gioco. Una volta che entrambi i contendenti hanno terminato le pedine, comincia la seconda fase: ciascuno, sempre a turno, sposta una propria pedina da un vertice ad un altro adiacente, purchè quest'ultimo sia libero. Vince chi per primo riesce a sistemare sei pedine in corrispondenza dei vertici di un esagono del proprio colore o di uno dei tre esagoni bianchi.

Esistono alcune regole (poche) comuni a tutte e due le fasi di gioco. Prima di tutto un vertice non può essere occupato da più di un pezzo; in secondo luogo, se un giocatore prende possesso di tutti e tre i vertici di un triangolo, può spostare uno dei pezzi dell'avversario dall'angolo in cui si trova ad un altro non occupato; analogamente, se riesce a "chiudere" un quadrato, può spostare due pezzi dell'avversario ad altri angoli liberi.

Muovere è obbligatorio: se un giocatore non può fare una mossa legale, l'avversario procede finchè il primo non sia abilitato a muovere. In caso di patta, si può arrivare a un accordo tramite sorteggio, sorteggio che deve essere consensuale. C'è poi una regola facoltativa che, dicono le male lingue, è rimasta tale perchè Taylor e Forbes non sono riusciti a mettersi d'accordo: non è permessa a un giocatore la ricostruzione di un triangolo o di un quadrato prima che siano trascorse due mosse. È una norma che a noi pare importantissima, eppure è presente solo nelle istruzioni in inglese: nelle altre lingue (non potremmo giurare sull'arabo e il giapponese) manca totalmente, chissà perchè.

Ecco, Kensington è tutto qui. A parte le solite frasi fatte tipo "a minute to learn it, a lifetime to master it" (un minuto per impararlo, tutta la vita per esserne padroni), si tratta di un gioco davvero facile e rapido, ogni partita non dura più di venti minuti. Le perplessità comunque non mancano. Per esempio, è possibile, quando si chiude un quadrato, spostare un pezzo avversario di *due* spazi, invece che due pezzi di uno spazio solo? Le regole non lo dicono, e quindi sembrerebbe di no: in questo caso, però, è quasi impossibile impedire all'avversario di "fare elastico", ossia di tornare indietro sulla posizione appena abbandonata alla mossa immediatamente successiva. Una cosa del genere è terribilmente frustrante quando si ha un esagono quasi chiuso.

Un'altra perplessità riguarda il tavoliere, forse troppo grande, specialmente nel gioco a due: nella prima fase, dal momento che si tende ad impedire all'avversario di conquistare posizioni eccessivamente favorevoli, si finisce di solito per ammucchiarsi in un'area relativamente ristretta di superficie di gioco, una situazione che non viene corretta nella seconda fase, quella di spostamento, perchè il trasmigrare ad altre zone del tavoliere richiede troppo tempo. Insomma, non è facile sviluppare strategie di ampio respiro. A proposito di strategie, questo è quanto siamo riusciti a ricavare dalle poche partite giocate: prima di tutto lasciarsi una o più figure aperte da poter chiudere se l'avversario sta per completare un esagono. Poi concentrare i pezzi, ma non troppo onde evitare di non poter muovere nel momento in cui magari sarebbe più necessario. Infine, tenere l'avversario col fiato sospeso con una serie di mosse diversive (ma non dispersive) in modo da distrarlo e chiudere là dove meno se lo aspetta. È tutto per quanto riguarda Kensington, almeno per il momento: ancora non si sa se, quando e da chi sarà importato in Italia. Qualche voce gira, ma è meglio non riferire e non parlare troppo: siamo giocatori non pentiti.

# GRUPPI TEST: RA

*Le pagine dei Gruppi Test cambiano volto. Il sistema fin qui usato, consistente nel condensare in brevi giudizi i voti degli esaminatori, si poteva prestare a qualche involontaria inesattezza; inoltre mancava ogni riferimento visivo che desse immediatamente un'idea delle opinioni espresse sul gioco.*

*Con il nuovo sistema, per ogni gruppo test sono riportati i voti dati da ciascun singolo membro; dopo la votazione, le eventuali osservazioni. Il giudizio complessivo di ogni gruppo è quindi riportato in un grafico, il cui andamento rifletterà la media dei valori raggiunti dal gioco nell'opinione degli esaminatori.*

**Il gioco**

Ra è un gioco di scacchiera per due giocatori, ciascuno dei quali ha a disposizione 9 pedine. Le pedine possono essere mosse singolarmente oppure a blocchi di due o tre: ogni soluzione comporta particolari limitazioni nel movimento e/o nella potenza.

È possibile mangiare come negli scacchi.

Scopo del gioco è entrare in una particolare zona del campo avverso detta zona Ra.

**COMO**

Capogruppo: Enzo Noseda.
Giocatori: 6.
**A1**: 16; 18; 16; 15; 15; 16
**A2**: 14; 16; 17; 18; 15; 16
**A3**: 11; 14; 17; 12; 15; 10
**A4**: 6; 8; 14; 4; 6; 10
**A5**: 5; 8; 10; 4; 4; 8
**B1**: 16; 14; 13; 12; 12; 15
**B2**: 11; 12; 12; 12; 12; 14
**B3**: 18; 16; 15; 16; 15; 16
**B4**: 14; 12; 15; 16; 17; 15
**B5**: 2; 2; 2; 2; 2; 2
**B6**: 20; 16; 17; 16; 17; 12
**B7**: 13; 12; 11; 13; 12; 12
**C** : 12; 12; 13; 10; 11; 12

**Osservazioni**

Le pedine sono molto belle; il resto della confezione lascia invece a desiderare (la scatola di plastica si rompe facilmente).

Poco chiare le istruzioni, con particolare riferimento alle didascalie esplicative delle illustrazioni; manca un esempio di partita.

Lo scopo unico del gioco, l'ingresso nella zona Ra avversaria, è limitativo: sarebbe preferibile introdurre dei punti supplementari da conquistare con la cattura delle pedine avversarie.

**INZAGO**

Capogruppo: Marco Abate
Giocatori: 5
**A1**: 17; 18; 16; 16; 17
**A2**: 17; 17; 18; 19; 17
**A3**: 17; 17; 16; 18; 18
**A4**: 17; 19; 15; 15; 11
**A5**: 13; 10; 11; 12; 11
**B1**: 19; 19; 18; 19; 17
**B2**: 19; 18; 19; 18; 17
**B3**: 18; 19; 20; 19; 19
**B4**: 18; 19; 18; 18; 18
**B5**: 2; 2; 2; 2; 2
**B6**: 20; 20; 20; 20; 20
**B7**: 5; 7; 8; 7; 7
**C** : 18; 19; 19; 19; 17

**Osservazioni**

La confezione è gradevole e funzionale, anche se il materiale impiegato è troppo leggero.

Il prezzo, 15.000 lire, è eccessivo rispetto al materiale impiegato.

Originale, vario ed equilibrato, Ra presenta una giocabilità più che notevole.

Il tempo medio di una partita, circa un'ora, si regge bene e senza sbadigli, anche perché l'elemento fortuna è inesistente e, pur non essendo molto difficile, Ra richiede una continua attenzione.

**MERATE**

Capogruppo: Walter Pistarini
Giocatori: 5
**A1**: 16; 15; 15; 17; 15
**A2**: 18; 18; 19; 18; 19
**A3**: 20; 18; 17; 18; 16
**A4**: 10; 11; 13; 11; 10
**A5**: 11; 13; 20; 14; 18
**B1**: 18; 20; 14; 18; 18
**B2**: 14; 16; 19; 16; 14
**B3**: 20; 20; 20; 20; 20
**B4**: 17; 18; 20; 20; 17
**B5**: 20; 20; 20; 20; 20
**B6**: 20; 20; 20; 20; 20
**B7**: 13; 15; 16; 16; 13
**C** : 14; 16; 16; 15; 16

**Osservazioni**

Positiva l'inclusione di una pedina di riserva. Lascia invece a desiderare il tavoliere, che si sposta facilmente e conserva l'impronta delle dita: meglio sarebbe stato ricoprirlo con un foglio di plastica trasparente.

**PRATO**

Capogruppo: Giovanni Lampredi
Giocatori: 4
**A1**: 16; 15; 16; 18
**A2**: 19; 18; 20; 18
**A3**: 15; 15; 16; 14
**A4**: 17; 17; 18; 19
**A5**: 14; 7; 4; 10
**B1**: 18; 19; 18; 19
**B2**: 18; 17; 18; 18
**B3**: 18; 19; 18; 19
**B4**: 18; 19; 19; 19
**B5**: 2; 2; 2; 2
**B6**: 20; 20; 19; 20
**B7**: 10; 9; 9; 10
**C** : 16; 16; 15; 15

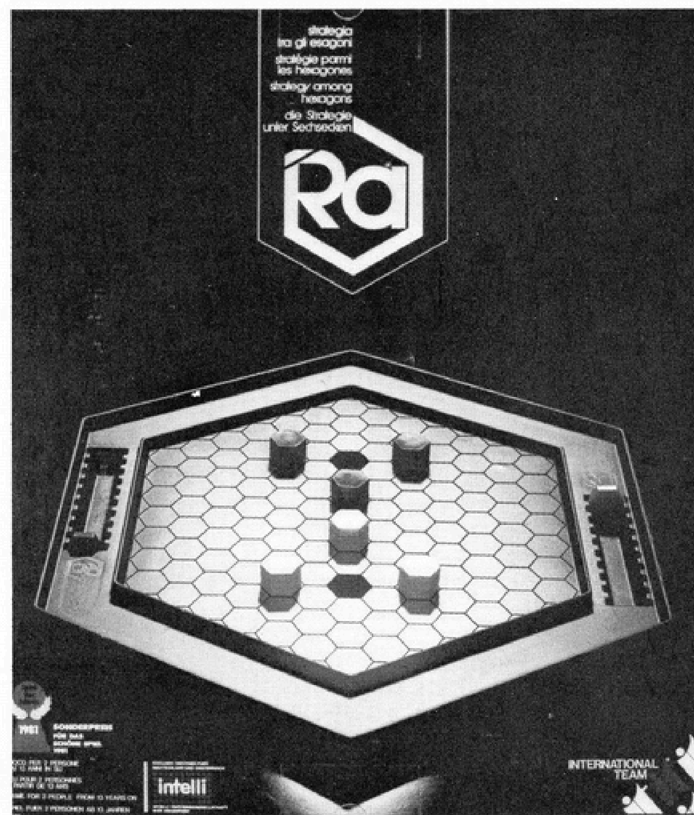
**Osservazioni**

La confezione, interna ed esterna, è piuttosto buona: unica eccezione, il coperchio di plastica, sottile, facile a rompersi e poco pratico.

Non eccellente la qualità dei materiali impiegati: il tavoliere, in particolare, si riga e si sciupa con una certa facilità. Buone le pedine.

Il prezzo, 15.000 lire, è decisamente elevato. 10.000 lire, da portare eventualmente a 13.000 in seguito a migliorie, sarebbero una cifra più che adeguata.

Il gioco è originale, coin-



volgente ed equilibrato, anche se non particolarmente difficile.

### ROMA

Capogruppo: Umberto Benedetti
Giocatori: 6
**A1**: 16; 16; 16; 16; 16; 16
**A2**: 20; 20; 20; 20; 20; 20
**A3**: 20; 20; 20; 20; 20; 20
**A4**: 16; 16; 16; 16; 16; 16
**A5**: 14; 14; 14; 14; 14; 14
**B1**: 16; 16; 16; 16; 16; 16
**B2**: 20; 20; 20; 20; 20; 20
**B3**: 20; 20; 20; 20; 20; 20
**B4**: 20; 20; 20; 20; 20; 20
**B5**: 2; 2; 2; 2; 2; 2
**B6**: 20; 20; 20; 20; 20; 20
**B7**: 16; 16; 16; 16; 16; 16
**C** : 18; 18; 18; 18; 18; 18

### Osservazioni

La confezione esterna, quella interna e gli elementi sono buoni o addirittura ottimi; un po' generiche le indicazioni riportate sulla scatola.

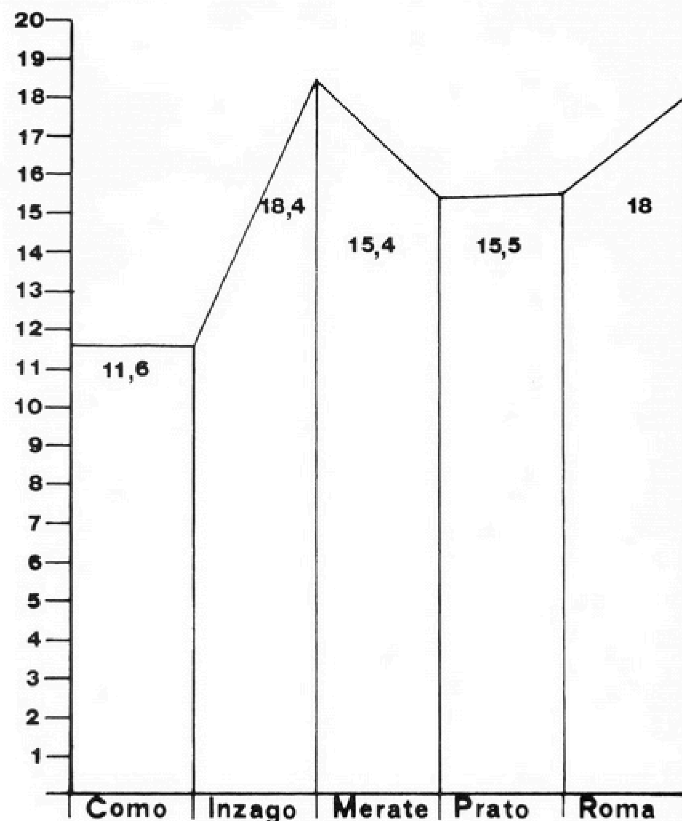
Le istruzioni sono concise, ma sostanzialmente chiare.

Il prezzo dovrebbe forse risultare un po' più basso.

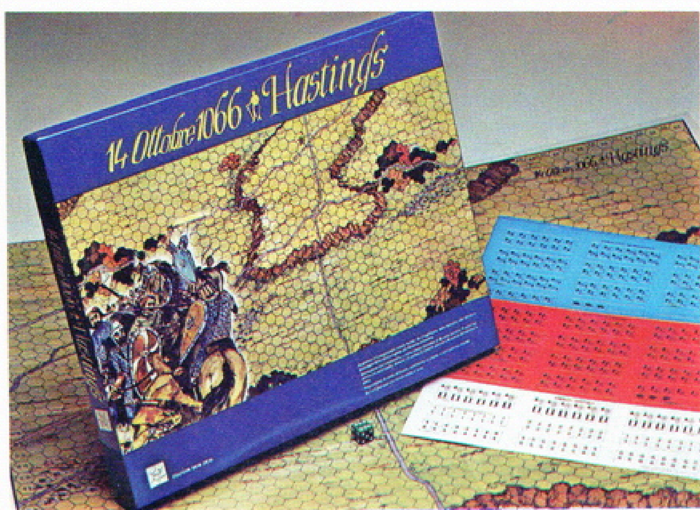
Il gioco è sostanzialmente originale ed equilibrato, con poche concessioni all'elemento fortuna: in poche parole un ottimo gioco.

### Gli aspetti da valutare

**A1**. Confezione esterna: esprimere un giudizio sulla validità estetica e funzionale.
**A2**. Confezione interna: valutare la collocazione delle componenti il gioco all'interno della confezione.
**A3**. Componenti: giudicarne la qualità e la effettiva rispondenza alle esigenze.
**A4**. Istruzioni.
**A5**. Prezzo.
**B1**. Originalità.
**B2**. Giocabilità: valutare il ritmo di gioco e la capacità di coinvolgimento.
**B3**. Equilibrio.
**B4**. Tempo: in rapporto al gioco, valutare se il tempo impiegato per una partita è eccessivo.
**B5**: Numero ottimale dei giocatori.
**B6**. Fortuna.
**B7**. Difficoltà.
**C**. Giudizio complessivo.
I VOTI SONO ESPRESSI IN VENTESIMI.



# Scatole aperte




## HASTINGS

**Contenuto della scatola:** una mappa stampata a 4 colori su cartoncino, in scala 1:1500; 117 pedine normanni, 141 pedine sassoni, 108 pedine contrassegni speciali — tutte fustellate e stampate su una sola faccia; 4 tabelle per risoluzione combattimenti, tiro dell'arco, morale e modificatori tattici; 1 dado a 6 facce.

**Sistema di gioco:** lo schieramento iniziale prevede il posizionamento di 55 unità sassoni (altre 31 giungeranno successivamente come rinforzi, mentre le restanti pedine servono per sostituire le unità ridotte negli organici); le unità dei normanni, che non riceveranno rinforzi durante il gioco, sono 75. La disposizione sassone è libera, entro due fasce di terreno, mentre i normanni sono vincolati dalla loro posizione storica, suddivisa in ala sinistra (bretoni), centro (normanni) e destra (franco - fiamminghi).

Scopo del gioco è la distruzione dell'esercito nemico e per questo è prevista, nel regolamento, una tabella che stabilisce i punti vittoria attribuiti per l'eliminazione di ogni tipo di unità.

La sequenza di gioco, abbastanza tipica per la casa napoletana che segue molto da vicino i wargames tradizionali, è la seguente: *mossa normanna:* tiri d'arco, movimento truppe demoralizzate, risoluzione combattimenti impostati dai sassoni precedentemente, movimento generale, riordino e recupero unità demoralizzate. *Mossa sassone:* movimento truppe demoralizzate, risoluzione combattimenti impostati dai normanni, movimento generale, riordino disorganizzati e recupero demoralizzati.

Come si può notare, il gioco si presenta con uno sbilanciamento delle forze totali a favore dei sassoni, i quali tuttavia non dispongono né di arcieri (che possono tirare fino a cinque esagoni di distanza) né di cavalleria (che ha dei bonus superiori alla fanteria quando carica).

Cosa da sottolineare, in questa simulazione gioca un ruolo molto importante la situazione "morale", definito per ciascuna unità da un numero riportato sulla pedina. Questo deve essere controllato dopo ogni scontro, determinando arretramenti e fughe. Anche sotto questo aspetto si nota una certa influenza dei giochi di guerra tridimensionali, soprattutto nel sistema di utilizzare i comandi per recuperare unità di fuga, e nel sistema stesso di determinare le conseguenze dei combattimenti.

Molto interessanti risultano alcune regole opzionali, soprattuto quella dello scudo grande che i sassoni possono adottare per ripararsi dal tiro degli arcieri. Questo scudo (una pedina supplementare da sovrapporre alla fanteria), rende le unità più lente, tanto che queste, ad un certo punto, lo possono anche abbandonare.

**Commenti:** la battaglia di astings risultò determinante nella lotta tra sassoni e normanni. Essa decise inoltre la supremazia delle armi da lancio sulla fanteria, se queste venivano usate in massa ed ordinatamente. Sembra quindi molto giusto presentarla anche sotto l'aspetto del gioco, considerando che la simulazione è ben curata, pur nella relativa semplicità del sistema di gioco. Se un appunto si può muovere è quello della ripetitività nel corso di successive partite. Ma questo è un pegno che è necessario pagare in tutti quei giochi (soprattutto di ambiente antico) in cui gli schieramenti storici rendono limitate le possibilità di scelta nella manovra.

## IL GRANDE CONFLITTO




Gioco di simulazione, prodotto dall'IDG-Invicta Giochi su licenza della Pacific Enterprise Italia srl. Inventore Giovanni Ingellis.

**Contenuto della scatola:** una mappa, un regolamento, due dadi, segnalini fustellati dei vari blocchi, 55 carte degli eventi, 82 carte d'attacco.

**Sistema di gioco:** a mezza strada tra il boardgame militare classico e il gioco d'ambiente sofisticato, *Il Grande Conflitto* può ben essere definito un gioco di simulazione, e per la verosimiglianza dello scenario prospettato e per l'aderenza delle regole alla situazione evocata.

Si tratta, è bene precisarlo, di un gioco fantapolitico, che mette ins cena una futura (e non si sa quanto improbabile) terza guerra mondiale.

Le coordinate fantastoriche mette in scena una futubrano apocrifo, che attribuisce la "goccia che fa traboccare il vaso" e conduce al conflitto, all'assalto, da parte di un'organizzazione "veteronazionalistica", del Quartiere delle Legazioni a Bilbao, in Spagna.

Il mondo, nel convenzionale 1999 in cui la guerra prende il via, è diviso in sei blocchi politico-militari detti federazioni: cinese, sovietico, europeo, islamico, latino-americano e statunitense. Ciascun blocco ha i propri territori d'oltremare (nel caso degli USA sono: Israele, Sudafrica, Taiwan e Corea del Sud). Inoltre, esistono otto blocchi neutrali che fungono, pur essendo esposti ai pericoli del conflitto, da cuscinetti tra le federazioni.

Nel *Grande Conflitto,* le condizioni di vittoria differiscono rispetto ai giochi consimili (un esempio per tutti: Risiko) e rendono le partite più agili e meno "interminabili". Arriva alla vittoria infatti chi, all'estrazione della carta "Fine del gioco", ha il totale numerico di punti-vittoria (dati dai territori conquistati, al netto di quelli persi) più alto. Nel corso della partita (o delle partite, poiché il gioco prevede due livelli: introduttivo ed avanzato, con scenari per quattro o per sei persone) i contendenti si affrontano facendo ricorso sin ai mezzi militari (armate e Task Force) che a quelli economico-politici (quinte colonne che destabilizzano i blocchi avversari, pianificazione dell'apparato produttivo). Nell'impostare i combattimenti, vengono utilizzate sia le carte d'attacco che quelle degli eventi.

**Commenti:** il gioco piacerà molto agli amanti del Risiko, che in Italia sono legione, e a chi vuol rilassarsi dopo boardgames particolarmente complessi. *Il Grande Conflitto,* infatti, è un gioco facile da memorizzare dopo qualche partita e facile da trasmettere "oralmente". Il che, unito all'interesse dello scenario, non è davvero poco.

## I NEGOZI "GIRAFFA"

**Alessandria**
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

**Ancona**
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

**Bergamo**
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

**Biella**
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

**Bologna**
F.LLI ROSSI via D'Azeglio, 13/5

**Brescia**
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

**Cagliari**
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO via Sonnino, 149

**Casale Monferrato - Alessandria**
RIPOSIO CLELIA via Roma, 181

**Como**
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI via Plinio, 11

**Cortina d'Ampezzo - Belluno**
LUTTERI GIOCATTOLI
Corso Italia, 123

**Firenze**
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

**Gallarate-Varese**
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

**Genova**
BABYLAND via Colombo, 58 R

**Milano**
E.N.A.R. viale Monza, 2
QUADRIGA c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

**Segrate-Milano**
GIOCAGIO'
Residenza Portici Milano 2

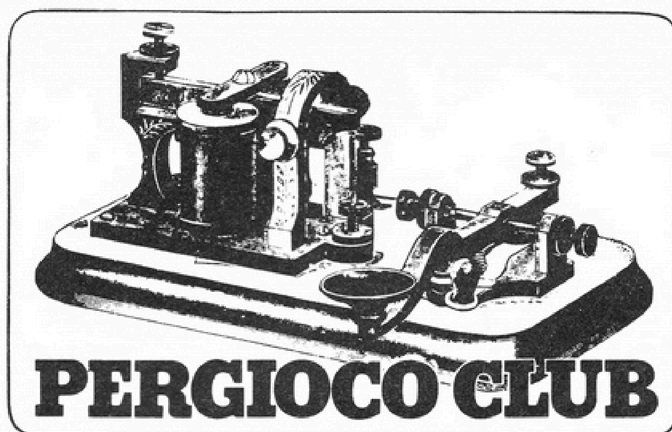
**Monza**
INFERNO via Passerini, 7

**Padova**
LUTTERI GIOCHI Via Vandelli, 7

**Parma**
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

**Rivoli**
L'ALBERO DEL RICCIO
via Fratelli Piol, 4

**Roma**
CASA MIA via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI. via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
piazza Buenos Aires 11
via Libia, 223
via Frattina, 25
via Cola di Rienzo, 191




**I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".**
**I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.**

FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

**Sondrio**
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

**Torino**
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

**Treviso**
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI via Calmaggiore, 7

**Trieste**
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

**Udine**
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

**Vercelli**
STILE
via Marsala, 85 (ang. via Dante)

**Verona**
GIOCARE p.tta Portichetti, 9

**Vicenza**
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

**Voghera-Pavia**
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15

**Como**
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

**Genova**
SPORT E TOYS
"Models department" Via Gramsci 7

**Grosseto**
MIGLIORI LORETTA
via Damiano Chiesa, 32

**Imola - Bologna**
IL BILLO via S. Pier Grisolgo, 33

**Ivrea - Torino**
DIDATTICA PIU via Arduino 131

**Livorno**
PIERO SANTINI
via Marradi, 48

**Latina**
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

**Lugo di Romagna - Ravenna**
SOGNO DEL BAMBINO
via F. Baracca, 72

**Matera**
PERGIOCO via Protospata, 45

**Milano**
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS via Durini, 5

## ALTRI NEGOZI

**Aosta**
MASTRO GEPPETTO
via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

**Jesi-Ancona**
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI corso Matteotti 21

**Bergamo**
BIMBOLEGGE
BIMBOGIOCA via Borfuro 12/b

LA GIOSTRA c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15
MINI BASE V.le Piave, 1

**Novate Milanese - Milano**
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

**Modena**
ADELMO MAZZI via Duomo, 43

**Monselice - Padova**
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

**Reggio Emilia**
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

**Rimini - Forlì**
GIOCAGIÒ
Via Tempio Malatestiano 6/6A

**Roma**
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO p.za G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57
L'ASINO CHE VOLA
via dei Volschi, 41

**Salò-Brescia**
CASA DEL GIOCATTOLO
Via S. Carlo 10/12

**Cassino - Frosinone**
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

**Torino**
I GIOCHI DEI GRANDI
via Cernaia, 25
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA Via Stampatori 6/b
GIUOCHI Via Altieri 16/bis
IOIO via Capra, 1/A - Rivoli

**Udine**
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

**Varese**
BINDA C. c.so Matteotti, 23

**Portogruaro - Venezia**
TABACCHERIA SILVESTRINI
via Garibaldi, 52

**Pergioco Club - Tagliando di iscrizione**

**COGNOME .......................... NOME ..................**
**VIA .................. CITTÀ .................. PV ...............**
**Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli**
**☐ autorizzo ☐ non autorizzo**
**la diffusione del mio nome agli altri soci.**
**Mi interessano questi settori di gioco: ......................**
**.........................................................................**

**Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15**
**20133 Milano**



# LA POSTA

## Campionato di Cubo: le proteste dei lettori

Ho inviato nel novembre 1981 la cartolina di iscrizione (allegata al n. 11 di Pergioco) al Campionato Italiano di Cubo Magico e di Genius.

Dopo tutti i mesi che fino ad oggi sono trascorsi, ho ricevuto con la posta di stamane 6 aprile 1982 la lettera da parte della Divisione Mondadori Giochi, con la comunicazione che le eliminatorie interregionali "si terranno a Roma il giorno 3 aprile, ore 9,30, etc. Tale lettera porta stampata la data "Milano 11 marzo 1982" e, sulla busta, reca il timbro postale "Milano 22.3.1982". La stessa lettera, spedita come "Stampe", ha perciò impiegato da Milano al capoluogo di provincia dove io abito ben 15 giorni, fatto questo pressoché normale per le Poste Italiane.

Data questa premessa cronologica, la Mondadori Giochi non si sentirà affatto responsabile del ritardo con cui ha notificato ad un iscritto al Concorso la data dello stesso, in quanto un tale ritardo postale, si sarà portati a dire, la Divisione Mondadori Giochi non poteva prevederlo. Ebbene, dico subito che non condivido assolutamente questo eventuale modo di scagionarsi e, quanto meno indignato per essere stato così ingiustamente escluso dalla gara, indirizzo la mia sentita protesta alla Mondadori Giochi, pregando altresì vivamente la rivista Pergioco di pubblicare questa lettera, affinchè si sappia, almeno da parte dei lettori, che il Campionato Nazionale di Cubo, organizzato con questa disorganizzazione, non ha alcun valore ed attendibilità, in quanto:

1. Se anche un solo concorrente (ma non posso credere di aver ricevuto solo io, in tutta Italia, la lettera di convocazione in ritardo!) non viene avvertito in tempo della data della gara, è logico che il Campionato elimina, in tal modo, automaticamente uno o più elementi che potrebbero essere, teoricamente, anche i più qualificati.

2. L'avviso relativo alla data di espletamento delle selezioni interregionali è stato spedito dalla Mondadori Giochi in busta aperta, con L. 150 di affrancatura e con la dicitura "Stampe": se la ditta organizzatrice si trovava in indigenza tale da non poter disporre di più di centocinquanta lire per ogni concorrente al fine di inviare l'avviso di convocazione per "raccomandata" o meglio per "telegramma" (come da sempre è previsto quando si tratta di gare o campionati o concorsi "seri") avrebbe avuto il dovere di chiedere a coloro che intendevano partecipare al campionato una quota d'iscrizione pari alla spesa di una Raccomandata o di un Telegramma.

3. Volendo avere la certezza che la presente sia recapitata con sollecitudine a entrambi i destinatari, la invio per "Raccomandata con avviso di ricevimento", non tanto dispiaciuto della spesa postale relativa, che francamente io posso ancora permettermi, quanto invece rammaricato del denaro speso stupidamente in più per comperare (al posto di altrettanti cubi di Taiwan ben funzionanti ed economici) tre inutili, ormai consumati 'cubi Mondadori' (ben più costosi, meno funzionanti, ma i soli con cui, si dice nella comunicazione e nelle regole del concorso, "è possibile partecipare alla gara").

**Francesco Pucciarini**
**Perugia**

"Pergioco e Mondadori Giochi organizzano il primo Campionato Italiano di Cubo Magico", è stato annunciato più volte.

Secondo il Devoto-Oli, organizzare indica "una coordinazione funzionale collegata ai concetti di predisposizione". E cosa hanno fatto finora gli organizzatori?

Pergioco non ha pubblicato, fino ad oggi, nessuna notizia in merito alle selezioni regionali. Mondadori Giochi non ha fatto di meglio.

"Tutti gli iscritti riceveranno una comunicazione scritta della data, luogo e ora della competizione", continuava il manifesto.

Solo ora sono venuto a conoscenza che in data 28/3/82 si sono svolte a Udine le selezioni regionali. Le comunicazioni destinate ai residenti nella città di Trieste, datate Milano 11 marzo, sono state spedite il 2 marzo come stampe — probabilmente per accelerare l'inoltro — dalla "Sezione Speciale Stampe di Piacenza", come risulta chiaramente dal timbro di partenza sulle buste in mio possesso. Ma, ahimé, devono aver viaggiato proprio con l'accelerato, perché a Trieste risultano pervenute il 6.4.82 e recapitate il 7, con grande delusione dei miei figlioli per la gara sfumata.

Come spiegare loro questo disservizio? Con chi mi devo arrabbiare? Può essere considerato valido un simile campionato quando un'intera città (sono a conoscenza di altri casi simili) è stata esclusa? Qualcuno sarà così cortese da darmi una risposta?

**Angelo Soranzo**
**Trieste**

*Abbiamo chiesto spiegazioni alla Mondadori Giochi sulla vicenda del signor Pucciarini ed abbiamo ricevuto da Luigi Viganò, responsabile della Mondadori Giochi, la seguente risposta:*

Egregio Direttore,

abbiamo ricevuto la lettera del Vostro lettore e nostro cliente Francesco Pucciarini di Perugia che Lei avrà letto in copia.

Il Signor Pucciarini si lamenta del nostro tipo di servizio effettuato per il Campionato Italiano di Cubo Magico.

Prima di tutto ci scusiamo con il Signor Pucciarini e con tutti gli altri lettori che si sono trovati nella stessa situazione di non poter partecipare ai campionati regionali per un errore della nostra struttura e principalmente per il ritardo causato come al solito dalle poste italiane.

Terremo conto per il futuro di questa esperienza negativa ed al Vostro lettore Pucciarini, mentre gli diciamo di non essere così arrabbiato e fazioso, promettiamo che quanto prima organizzeremo altri tornei a cui sicuramente potrà partecipare.

*Immaginiamo che tale risposta valga anche per il signor Soranzo e per gli altri lettori che temiamo siano stati esclusi dalla competizione. Quanto a noi, abbiamo alcune precisazioni da fare.*

*1. Il signor Soranzo — almeno su un punto — si può tranquillizzare: conosciamo perfettamente il significato del termine "organizzare". Il fatto è che Pergioco, nonostante i bandi et similia apparsi nei mesi scorsi, non ha organizzato niente, perché la Mondadori Giochi ha deciso di far da sola, avvisando la rivista di tale decisione a cose ormai fatte. Noi abbiamo fatto ciò che ritenevamo giusto: per lealtà nei confronti dei nostri lettori, abbiamo consegnato tutte le schede d'iscrizione ancora in nostro possesso, ricevendo assicurazione — a voce e per iscritto — che i nominativi da noi forniti sarebbero stati presi in considerazione.*

*2. Non abbiamo dato alcuna notizia in merito alle selezioni regionali perché la Mondadori Giochi, pur se da noi sollecitata, ha deciso di non dare pubblicità al campionato, omettendo di conseguenza di informarci. Abbiamo appreso che la finale nazionale — che doveva svolgersi a Milano il 17 aprile — era stata rinviata all'8 maggio soltanto la sera prima. Siamo stati fortunati: molti colleghi giornalisti sono andati inutilmente all'appuntamento. Sappiamo, infine, che il campionato mondiale si terrà a Budapest il 5 e il 6 giugno. È tutto.*

*Ai lettori possiamo soltanto dire che spiace anche a noi e che ci piacerebbe conoscere il numero degli esclusi.*

# PIANETA GIOCO

Continua la programmazione della trasmissione televisiva Pianeta Gioco, prodotta dall'A.I.G.I. in collaborazione con Pergioco.
Ripetiamo l'elenco delle emittenti televisive che la diffondono:
**Videolina** - Sardegna
**Teleradio del Mediterraneo** - Sicilia
**Radiotele Spazio** - Calabria
**Telenorba** - Puglia
**Canale 21** - Campania
**G.B.R.** - Lazio
**Teleroma 56** - Lazio
**R.T.V. 38** - Toscana
**Tele 37** - Toscana
**T.V.P. Color** - Marche
**T.C.A.** - Abruzzi e Molise
**Telesanterno** - Emilia Romagna
**Telepadova** - Veneto e Friuli
**T.V.A.** - Trentino Alto Adige
**Teleradioreporter** - Lombardia
**TVS Telesecolo** - Liguria
**Telestudio** - Piemonte
**Radio Tele Aosta** - Val d'Aosta

Veniamo ora al Quiz che Pianeta Gioco propone nella 5ª e 6ª puntata. Ognuno ha a disposizione 25 carte da poker e precisamente:
Cuori A - 3 - 4 - 9 - J
Picche 2 - 4 - 8 - 10 - J - Q - K
Fiori A - 3 - 4 - 7 - J - K
Quadri 2 - 6 - 9 - 10 - J - Q - K

Queste 25 carte vanno disposte in un quadrato 5×5: le 5 righe, le 5 colonne e le 2 diagonali maggiori (5 carte ognuna) equivalgono a 12 mani di poker.
Ad ogni combinazione corrispondono i seguenti punteggi:
Coppia = 1, Doppia Coppia = 3, Tris = 6, Scala = 10, Full = 12, Colore = 8, Poker = 16, Scala Reale = 24.
Il problema consiste nel disporre le carte assegnate nella maniera che consente di totalizzare il massimo punteggio globale.
Le risposte vanno inviate a:
**A.I.G.I. - Pianeta Gioco, Casella Postale 512, 00100 Roma.**
Ai due migliori punteggi andrà in premio un abbonamento a Pergioco.
In caso di parità sarà preferito chi avrà spedito prima lo soluzione; naturalmente farà fede il timbro postale.

**BACKGAMMON NEWS**
NOTIZIARIO DELLA BEA
ASSOCIAZIONE EUROPEA BACKGAMMON

# I risultati del campionato nord-americano a Nassau

Il 31 gennaio si è concluso, sotto la direzione di Lewis Deyong, il Campionato nord-americano con la vittoria di Mike Corbett (Florida) su Bill Ellis (Florida). Semifinalisti sono stati Marcel Baquiche (Francia) e Bruce Rand (New York).

La nuova formula di cui abbiamo parlato nel numero di dicembre e denominata "Multiple Knock - out - System" ha incontrato la generale disapprovazione per cui si auspica che la determinazione dei campioni avvenga per il futuro ancora con il sistema dell'eliminazione diretta, come avviene per il Torneo Mondiale di Montecarlo (a tale proposito vi annunciamo le date del Mondiale che sono state fissate dal 5 all'11 luglio 1982).

I giocatori sono stati nel complesso 309 suddivisi in tre categorie: Champions (144), Intermediates (90), Beginners (75).

I due finalisti di ciascun torneo sono stati i seguenti:
1° Torneo: Bill Ellis ( Florida), Narvey Goldman (Canada).
2° Torneo: Marcel Baquiche (Francia), Perry Gartner (New York City).
3° Torneo: Mike Corbett (Florida), Mrs. Sandy Trent (New York City).
4° Torneo: Avi Samuels (New York City), Bruce Rand (New York City).

Il Lady Prize è andato a Mrs. Sandy Trent che è stata la migliore classificata tra le signore.

Lo sponsor del Torneo Cognac Courvoisier aveva messo a disposizione 2500 dollari di premio al vincitore di un torneo eliminatorio tra tutti i giocatori indipendentemente dalla categoria di appartenenza. Poiché non era richiesta alcuna tassa d'iscrizione tutti i 309 hanno partecipato a questo torneo che ha comportato per il vincitore il superamento di ben 8 turni consecutivi. Il vincitore non poteva che essere un giocatore di classe, ed infatti il Torneo è stato vinto dal Campione del Mondo 1979: l'italiano Luigi Villa.

La Courvoisier aveva messo a disposizione un Trofeo e 10mila dollari di premio per la squadra (composta da tre giocatori) che avesse vinto un torneo eliminatorio a squadre. Hanno partecipato a questo Torneo 58 squadre (174 giocatori) e la squadra vincente è risultata la Snake composta da Bob Cowley, Jim Pasko e Kumar Motakhasses che ha battuto in finale la Las Vegas Scooters composta da Mike Maxakuli, Chip Reese e Les Boyd.

Nei Tornei di Consolazione si sono affermati conquistando alcuni trofei messi a disposizione dalla Courvoisier anche dei giocatori europei tra i quali: Rosy Motakhasses (UK), André Rolfo-Fontana (MNC), Patrice Hattù (F), Forest P. (F), Matilde Fresneda (E), R. Vanderpool (NL) e gli italiani Alberto Da Pra e Carlo Facchetti.

Il monte-premi complessivo è stato di quasi 200 mila dollari così suddivisi: 70.680 dollari di iscrizioni, 81.750 dollari ricavati dalla vendita all'asta dei giocatori, 12.500 messi a disposizione dallo sponsor ed i rimanenti ricavati dai tornei Jackpot.

Innegabilmente un successo!

# Campionato mondiale a Montecarlo

La Merit ci informa che il Campionato Mondiale 1982 si svolgerà a Montecarlo dal 5 all'11 luglio 1982.

# L'inventaregole

*Scopo della rubrica — che apparirà ogni mese su Pergioco — è di stimolare la fantasia dei lettori i quali, osservato il disegno e letta la didascalia che lo correda, dovranno cercare di elaborare delle regole applicabili alla situazione proposta.*

*Il massimo della libertà, quindi, con una sola costrizione: le regole, che dovranno dare una coerenza interna a una situazione che, di per sé, si presenta vaga e ambigua.*

*I lettori dovranno inviare le regole da essi elaborate a: Pergioco - L'inventaregole - via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano. I lavori migliori saranno pubblicati.*

# L'ISOLA NON TROVATA

*O è una torre di Babele? Oppure un rifacimento grafico della barca che deve trasportare sull'altra sponda un lupo, una capra e un cavolo, ma ne può accogliere solo due per volta? La risposta è affidata alla fantasia dei lettori.*

Gli omini sanno che ciascun ponte girevole può raggiungere quattro isole differenti ma, da esperti marinai, sanno anche che le barche non possono passare sotto i ponti.

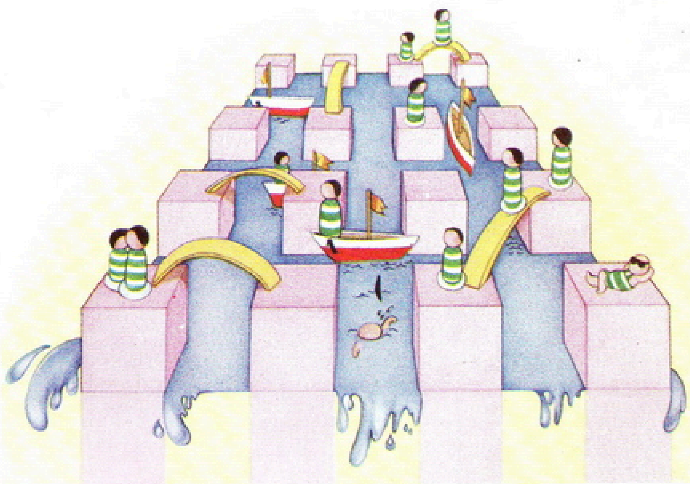
In realtà gli omini sono ottimi nuotatori anche se si stancano con molta facilità.

Essi però vorrebbero sapere che cosa li costringe in questo liquido universo. E poi: devono combattere contro barche o contro ponti o contro le loro stesse mutabili combinazioni?

L'avversario è un 'me' diverso? La strategia calcolata di movimenti esiste in natura? È un gioco oppure un puzzle cosmico?

Un marinaio con la mano sulla visiera in attenta contemplazione dell'orizzonte, presagendo la solita, fastidiosa, quasi dolorosa sensazione del calore delle dita dei giocatori terrestri che di lì a poco lo avrebbero afferrato tra il collo e la spalla, lesse commosso:

'*Attenzione! Importante!* Chiunque sia scherzosamente interessato a fornire indicazioni sbagliate, regole serissime, consigli inutili, formule assolute su questo arcipelago di isolotti può scrivere alla redazione modalità e mosse con cui pensa che questo gioco, che non è mai stato un gioco, possa vivere'.






# Brut Carpenè Malvolti. Classico per eccellenza.

## E'metodo Champenois.

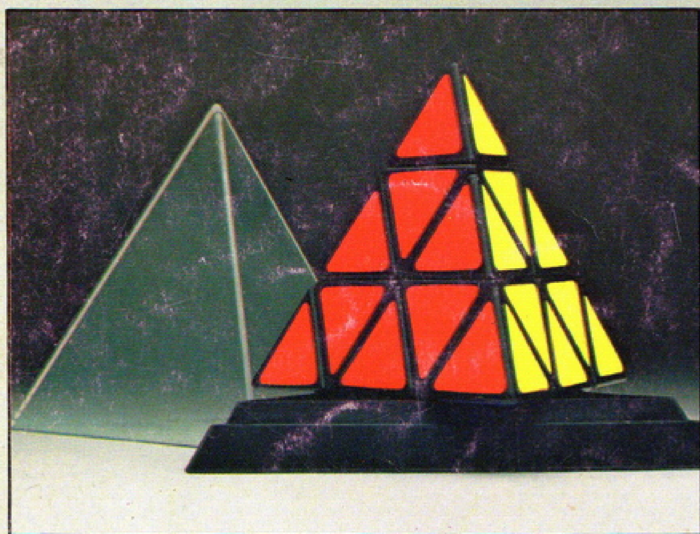
Chi nasce nobile è destinato a un grande futuro. Una massima che per gli uomini non vale più, ma vale ancora per un grande brut. Brut Carpenè Malvolti nasce a Conegliano Veneto, da nobili uve Pinot del Trentino. Poi vive tre anni di paziente invecchiamento, come vuole il metodo classico champenois: il coupage, il tirage, il rémuage, il dégorgement, la vestizione. Cure meticolose che ne fanno un classico, classico per eccellenza.

1868
**CARPENE' MALVOLTI**
CONEGLIANO VENETO

SURIA

# La PIRAMIDE di Mèffert®

La IDG-INVICTA GIOCHI presenta, in esclusiva per l'Italia, la favolosa PIRAMIDE di Mèffert, lo straordinario rompicapo a forma di tetraedro che, a differenza di altri rompicapo di manipolazione vi farà dormire sonni tranquilli. Infatti la PIRAMIDE di Mèffert, pur essendo un gioiello di ingegneria applicata alla matematica, risulta accessibile a tutti lasciando spazio a interpretazioni creative personali. La PIRAMIDE di Mèffert: 4 facciate, poco più di 75 milioni e mezzo di permutazioni e tanto divertimento senza... incubo!



**AVVISO ALLA CLIENTELA**

La **PIRAMIDE** di **MÈFFERT** conosciuta anche come PYRAMINX e/o PIRAMIX illustrata in questa pagina, è coperta da brevetti, disegni, marchi registrati e marchi d'impresa validi in tutto il mondo. I proprietari intraprenderanno qualsiasi azione legale che riterranno necessaria per prevenire e/o impedire a persone non autorizzate di costruire, importare e commercializzare rompicapo simili alla PIRAMIDE tutelando i propri diritti in ogni forma per ottenere risarcimento in caso di infrazioni di tale tipo.

**Uwe Mèffert**



Uwe Mèffert







**IDG·INVICTA GIOCHI**

**PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO**